COREL PAINTER X RECENZIE DETALIATĂ

(11 (31) noiembrie 2007

www.digital-photo.ru ^WORKSHOP

ATELIER

№11 (31) noiembrie 2007

Designeri de publicitate:

ikhail Arkhipov, arhipov.michaeț@mediasign.ru,

Gleb Golender, golender@mediasign.ru

Editor adjunct pentru Marketing și PR

Elena Rybchinskaya, elena.r@mediasign.ru

Manager marketing și PR

Margarita Orlova, orlova.rita@mediasign.ru

Manager proiecte speciale

Tatyana Slutskaya, slutskaya@mediasign.ru

Adresa editoriala:

101000, Moscova Lavpostamt, PO Box 143

Tel. +7 (495) 510-1525, 510-1524

Fax. +7 (495) 510-1523

Editor grup reviste foto:

Olga Ryaskova, ryasKova.olga@mediasign.ru

Editor divizia DIGITAL: Nikita Stepnov e-mail: stepnov.nikita@mediasign.ru

Managing Editor al Grupului DIGITAL

Evgeny Uvarov, uvarov.evgeni@mediasign.ru

Vânzări de spațiu publicitar:

SRL „Agenția de publicitate EdPress”

Tel. +7 (495) 510-1524, 510-1525,

Fax +7 (495) 510-1523 e-mail: sales@ad-press.ru

■Eu·

Director de vanzari

Petr Asachenkov, asachenkov.petr@ad-press.ru

Director de vânzări

Natalia Khokhlova, hohlova.natalia@ad-press.ru

Certificat de înregistrare: Înregistrat de către Serviciul Federal de Supraveghere a Conformităţii cu Legislaţia în Domeniul Comunicaţiilor de Masă şi Protecţiei Patrimoniului Cultural.

Certificat PI Nr. FS 77 - 23237 din 31 ianuarie 2006

Fondator: ODO "Sain"

125371, Moscova, Volokolamskoe sh., 114

Editura: OOO „Media-S”

123007, Moscova, st. 4 Magistralnaya, 11

Tel. +7 (495) 510-1525,510-1524

Fax. +7 (495) 510-1523

director general

Oleg Argirov Camden Partners LLP

Director financiar Aleksey Voitsekhovsky

Director de producţie Serghei Kucheryavy

Director vanzari publicitate Dina Kalugina

Director de resurse umane Tatyana Gudebskaya

Şeful departamentului IT Dmitri Parshkov

Director Comercial, Director Distribuţie Alexander Glechikov, glechikov.alexander@Mediasign.ru

Şeful Departamentului Infrastructură

Evgeny Afonin

Index de abonament conform catalogului comun „Presă din Rusia”: 46609

Index de abonament conform catalogului presei ruse „Poşta Rusiei”: 24235

Abonament prin internet: http://podpiska.mediasign.ru

Departamentul de reclamaţii: claim@mediasign.ru

Tipografia: RR Donnelley, Polonia

Tiraj: 37.000 de exemplare.

IMAGINĂ

PUBLICARE

Pret gratuit

Imaginile cititorului și alte materiale trimise editorilor nu sunt returnate sau revizuite. Editorii intră în corespondență cu autorii fotografiilor numai dacă se ia decizia publicării lucrării. Redactorii își rezervă dreptul de a utiliza imaginile trimise la concursuri din alte secțiuni ale revistei, deoarece prin participarea la concurs autorul este automat de acord cu publicarea lucrărilor sale.Opiniile autorilor articolelor pot să nu coincidă cu opinia. a editorilor.

Toamna este un anotimp foarte ciudat. Este timpul să strângem pietre. Reconsiderați-vă părerile - vederi despre lucruri, despre lume, despre vara trecută și primăvara care o precedă, despre ceea ce s-a întâmplat înainte... acum un an, doi, trei, cinci ani. Te uiți la frunzele galbene care cad - vzhzhzhzhih, iar căderea frunzelor de aur a udat asfaltul și iarba ofilit. Și apoi, shuh shuh-shuh, gândurile mi s-au învârtit în cap: „Îți amintești ce sa întâmplat atunci, dar vezi cum s-a schimbat acum?” Comparații, comparații, aprecieri și reevaluări. Și știți că acest lucru nu este pentru mult timp - doar puțin mai mult, iar copacii vor deveni complet goi, va ploua neîncetat, care va fi înlocuit cu zăpadă. Atunci nu va mai fi timp pentru gânduri - de la frig vor cădea în hibernare. Până vine din nou primăvara.

Ți-ar plăcea să te întorci la vremea la care te întorci și să te întorci sub foșnetul frunzelor care cad? Nu știu. Nu am avut niciodată o cameră de film bună, dar camerele digitale au apărut în viața mea acum șapte ani - în anul 2000. Ne-am fotografiat, unul altuia, excursii împreună și ce se întâmpla în jur. Nu cu mult timp în urmă, în timp ce căutam o cutie pentru un CD muzical pe care să-l dăruiesc unui prieten, în aceeași cutie am găsit mai multe CD-uri cu fotografii de atunci. Sincer să fiu, amândoi îmi doresc și mi-e teamă să le deschid. La urma urmei, atunci nimeni nu știa cum să facă poze. Dar este și mai înfricoșător să vedem acea vreme, fețele noastre, să ne întoarcem acolo, înapoi. Ideea este, de asemenea, că am fost destul de surprins când am găsit aceste discuri – nu aveam obiceiul să ne ardem arhivele pe discuri, totul era stocat pe un computer și postat pe Internet.

I .H.1 ILIX stravi-naya. Nu Nu"

E, nimic

IN ACEST P ,3 '>1 L -Ko n bnch. efect fotoelectric b, f ts ks I pilyatsi i - în vybrelin-skolyuizo [- Institutul de Cercetare.

„at Deși, dum-tgt.tsobe ti t < Ce este UE și avem în g, s ■

■ stratul r st ztst itistp | și așa și mâncare an τ t -ОГ.-Н-akatnoe В-zlii i lor ι η, my>*· bor a căzut pe obi "-k H g sg

eu es Í l 'horror', and we ts te i < ia < i strict chit t li n t

- un g și i botanic. P .

— ■·■--··. oaRodche la Lengzz si care Git i Brig

Am plecat, Books hai .

țesătură: nici unul n ns eteestъi- chg fir · pr tip gatnyigenre

. „Uau, atât de bl- -k •■iatrăgătoare pentru ei. nia

t hnasochi-t. i ii r n tu și ze n ■■ - yborbylsd on I N "GL n

ATELIER

Ilustrare

Ev ia „arf™ a

* „MOZAZE GRAFICE,

i-SCHKNAPUMYVKUS

NUNTA „IDISIMM

el h

ATELIER

Sh SK31 TIIKTM

Practic nu există nicio mențiune despre site-urile pe care se aflau pozele noastre pe Web, iar hard disk-urile au trecut de mult la vechime, îngropând toate informațiile înregistrate pe ele.

Toamna este o perioadă ciudată. Acesta este momentul să strângi pietre - pentru a le împrăștia din nou mai târziu. Acest lucru nu se aplică decât revistelor. Da, ei, ca și oamenii, cresc, se dezvoltă, se schimbă, dar trăiesc după cu totul alte legi decât oamenii, existente în matricea editurilor, tipografiilor, marketingului și cercetării de audiență. Și, spre deosebire de oamenii care fac reviste, pentru revistele în sine, toamna este perioada lor de glorie.

În toamnă se lansează noi proiecte, se deschid expoziții, vin noi parteneri. Puteți observa acest lucru în „Atelierele noastre foto” cu dumneavoastră. Când veți primi acest număr, tocmai ne vom întoarce de la expoziția noastră din Sankt Petersburg, iar când veți deschide numărul, veți găsi multe modificări în el: titlul „Video” devenit permanent; continuarea poveștii despre legile desenului (de data aceasta ne vom uita la perspectivă), câteva lecții despre Corel

Painter, deoarece acesta este al doilea instrument principal pentru un artist digital, în afară de Photoshop.

Așa se întâmplă totul: redactorul trăiește cu sentimentele și emoțiile lui, revista trăiește cu ale sale, dar împreună formează un singur tot. Și la asta te poți gândi și la toamnă. Deși., într-o lună deja iarnă.

Olga Kondratova, editor de producție, kondratova@digital-photo.ru

REVIZIA detaliată a COREL NMHI X

Conținut #112007

Concentrează-te pe traducere

INTREBARI SI RASPUNSURI

Pe discul nostru [<ed

- ACDSee Pro 2

Renumitul manager foto și catalogator ACDSee Photo Manager a fost actualizat. De fapt, a doua versiune face din acest program și mai mult un instrument convenabil pentru lucrul cu fișiere RAW și DNG... Iar instrumentul, conform producătorilor, este foarte convenabil. A doua versiune nu numai că a îmbunătățit interfața, dar și a îmbunătățit considerabil performanța.

- AKVIS Frame Suite v.2.5

Plugin-ul este conceput pentru încadrarea și modelarea fotografiilor. Nu doar colecția de rame și texturi a fost actualizată, ci a fost adăugată și capacitatea de a simula aplicarea unei imagini foto pe diferite suprafețe.

- Nik Software Dfine 2.0

O nouă versiune a plug-in-ului de la Nik Software este Dfine 2.0, a cărui sarcină este să curețe fotografiile de zgomotul digital. Printre principalele modificări se numără noua interfață și tehnologia U Point, pe care le-am văzut deja în Nikon Capture NX. În plus, pluginul vă permite să eliminați zgomotul cu o perie și chiar „prietenii” cu o tabletă grafică.

- Viva Automatica!

Grupul de funcții Automatizare din Photoshop vă permite să economisiți timp, să creați prezentări, să îmbinați fișiere și multe altele...

- Mozaic fotografic

Mulți dintre voi ați văzut această tehnică pe afișe și design-uri de site-uri web. Pare să se uite la fotografie, dar de îndată ce te apropii, aceasta începe să ți se undă în ochi. Se pare că poza s-a împărțit în multe... da, sute de carduri microscopice!

qxn a*

ATELIER

LEGILE PERSPECTIVEI

FUNCȚII AUTO PHOTOSHOP

BIBLIOTECĂ

MASTER CLASS DE TIPRIRE

EVGENY PARFENOV: ILUSTRARE

- DAVID Laserscanner 1.5

Program unic gratuit pentru scanarea tridimensională. Pentru a vă construi propriul scaner SD, veți avea nevoie de un computer cu programul instalat, o cameră - de exemplu, o cameră web - și un colț dreptunghiular în care este proiectată o linie folosind un laser direct pe un obiect plasat în acest colț.

- Pie Jet Rotator

Un utilitar la îndemână pentru răsturnarea în serie a unui grup de fotografii. Nu necesită instalare, poate funcționa în mod automat.

Dacă ați primit un disc defect (acest lucru este rar, dar se întâmplă), scrieți la support@digitai-photo.ru sau trimiteți discul editorilor revistei - îl vom înlocui

la cea corectă.

Nu uitați să indicați adresa dvs. și să descrieți problema care a apărut, cererile nu vor fi luate în considerare fără aceasta.

W

comunitate fotografică nou

/ D creație - Corei Paint Shop Pro

Photo X2, conceput pentru editarea și corectarea fotografiilor. Sexul unui copil, după cum știm din cursul de biologie generală, este determinat de doi cromozomi, iar prezența unei perechi XX este foarte

y Corel este o fată!

indică clar că noua versiune este tocmai feminină

etajul. Analiștii noștri, care s-au confruntat de câteva săptămâni cu ghicitoarea unei astfel de alegeri necaracteristice, au sugerat că

acesta este un truc special de marketing al companiei, care vizează creșterea atenției consumatorilor, deoarece majoritatea fotografilor sunt bărbați. Dar să lăsăm acest subiect deoparte deocamdată și să vedem ce talente are nou-născutul.

Primul lucru care vă atrage atenția este o nouă interfață, sau mai degrabă o nouă schemă de culori. Conform celor mai recente tendințe din mediul software de grafică, este gri închis. A doua schimbare, mai serioasă, este un instrument nou, sau mai degrabă un grup de

instrumente Express Lab. Acest lucru este deja interesant și, în opinia noastră, foarte convenabil: deschidem o serie de imagini care au nevoie de corectare și apoi le procesăm secvențial. Pentru a comuta între fotografii, trebuie doar să faceți clic pe săgețile mici. Toate acestea amintesc de munca unui operator de tipar într-o cameră întunecată.

Există, de asemenea, un nou instrument pentru crearea de imagini HDR cu capacitatea de a regla automat luminozitatea și contrastul - acesta este, de asemenea, un tribut adus modei, deoarece crearea HDR este acum foarte populară.

În grupul de instrumente pentru corectarea pielii și machiaj digital, au apărut instrumentele amuzante „Thinify” (Thinify) și „Eye Drops” (Eye Drop), iar dacă totul este mai mult sau mai puțin clar cu al doilea - este pentru corectarea ochilor roșii , apoi Thinify servește la pierderea în greutate cu un singur clic: programul comprimă imaginea în locul și cu forța pe care o specifică utilizatorul.

Am observat, de asemenea, îmbunătățiri față de noul

instrument pentru conversia imaginilor în

b/w - au apărut lucrări selective cu culori,

imitând folosirea

S

Utilizarea filtrelor de culoare la fotografierea pe film alb-negru.

Există, desigur, multe alte modificări și îmbunătățiri minore, cum ar fi noi stiluri de straturi, adăugarea drepturilor de autor la imagini și multe altele. Una peste alta, cu siguranță merită să aruncați o privire la actualizare, chiar dacă nu susțineți cercetarea privind genul programului.

Puteți descărca Corel Paint Shop Pro Photo X2 de la

site-ul web www.corel.com. Noua versiune costă 100 USD și

proprietarii actualizării anterioare vor costa 60 USD.

TERMINVOX>

pantof fierbinte

De acord, vorbind despre termeni, este greu să ratezi o frază atât de sonoră precum „hot shoe”. Credem că majoritatea cititorilor înțeleg ce este și pentru ce este. Da, acesta este un suport pentru bliț pe o cameră. Și-a luat numele de la Hot Shoe engleză, care este exact ceea ce este tradus, dar sensul în această frază, desigur, este diferit.Cuvântul fierbinte, adică „fierbinte”, din nume se datorează faptului că contactul central situat în „pantoful” este alimentat cu tensiune

mișcare, „aprinderea” blițului. Un pantof poate fi tradus nu numai ca un pantof, ci și ca un pantof metalic - un fel de fixare · două pantofi de fier cu un contact central în mijloc este un pantof fierbinte. Potrivit unor rapoarte, prima montură de acest tip a apărut pe camerele Leica, iar primul „hot shoe” pentru bliț a fost în camera Univex Mercury CC. Și mult mai târziu, producătorii au adăugat diverse contacte suplimentare pentru comunicarea dintre cameră și bliț. .

04

ATELIER FOTO

„Acum am un frate”, a spus băiatul și i-a arătat masa. Stătea o imprimantă mică, din care o amprentă ieșea încet.

- Frate? a întrebat mama. - Dar de ce? Băiatul a ridicat din umeri, a mormăit și a alergat la masă să vadă ce s-a întâmplat.

și nu s-a întâmplat de fapt, ar merita să-l inventăm. Și, deși ușurința de a lucra cu imprimanta nu a atins încă un nivel atât de „copilăr”, cel

șoferii fac tot posibilul pentru a realiza acest lucru. Un exemplu clasic sunt imprimantele foto de 10x15 cm, care pot funcționa fără computer, fără fire și chiar fără alimentare de la rețea. Acest model a fost lansat recent de Epson. Se numește PictureMate PM290 și, se pare, ar trebui să-l înlocuiască pe 280th

modele. În exterior, practic nu diferă. Aceeași formă îngrijită, mâner de transport, cititor de carduri, CD-RW/DVD-ROM încorporat... Dintre diferențele evidente - a crescut doar la 9 cm în diagonală ecran LCD. În plus, Epson promite modul Bluetooth încorporat și viteză de imprimare crescută.

În principiu, nu vom spune nimic despre rezoluție, dimensiunea picăturilor și formulele de cerneală. Pentru ce? Sarcina imprimantei este să imprime întotdeauna fotografii de înaltă calitate, iar sarcina noastră este să facem fotografii mai interesante. Pentru cei cărora le place să numere și să descopere ce este mai profitabil, imprimă acasă sau cumpără această imprimantă mică cu un stilou, vă informăm: costul unei fotografii de 10x15 cm este în medie de 5,6 ruble.

Imprimanta ar trebui să fie pusă în vânzare în această toamnă la un preț estimat de 350 USD. Vă puteți face propria opinie despre acest dispozitiv neobișnuit pe site-ul producătorului: www.epson.ru.

știri

> FER

A ZBURA!

Casio a anunțat o cameră care utilizează noul senzor ultra-rapid de la Sony și a spus că noua creație va filma cu până la 60 de cadre pe secundă. Da, da, la rezoluție maximă de 60 de cadre. Șase și zero, înțelegi? Nu suntem. Cine are nevoie de o asemenea viteză, cu excepția

cineaștilor? Poate ne apropiem de o nouă eră în producția video? In spec

Ficțiunile indică faptul că viteza de filmare video atinge 300 de cadre la o rezoluție de 640x480 pixeli - cu adevărat, la scară industrială! În plus, camera este echipată cu un obiectiv cu zoom 12x, un ecran LCD 16:9 de 2,8 inci și un sistem de stabilizare a imaginii.

bazat pe o deplasare a matricei. Toate

puteți descoperi singuri aceste detalii uluitoare dacă vă uitați la site-ul http://world.casio.com/ngdc. Dacă o rată de foc atât de nebună va fi capabilă să izoleze acel „moment decisiv” este încă o întrebare... Apropo, nu se știe nimic despre prețuri, începutul vânzărilor și chiar despre nume.

SanDisk

SanDisk a anunțat lansarea cardului de memorie SDHC Speed de 4 GB seria Ultra II și a Memory Stick PRO de 8 GB. Prima cartelă este realizată în așa fel încât, fiind „ruptă” în jumătate, se transformă într-un fel de cititor de carduri (SanDisk a produs deja astfel de carduri) cu conector USB Cardurile vor fi la vânzare la sfârșitul toamnei.

Întâlni

David Laserscanner

cunoaște-te pe David. Cel mai probabil, pentru că era complet accesibil, neobișnuit și incredibil de voluminos. Mai mult, el

personificat un program gratuit pentru scanarea tridimensională DAVID-Laserscanner 1.5.

Și asta, vezi tu, este rar.

Pentru a-ți construi propriul scaner de 30, ai nevoie de un computer cu programul instalat, o cameră - de exemplu, o cameră web - și un colț dreptunghiular în care se proiectează o linie folosind un laser direct pe un obiect plasat în acest colț. În principiu, ca atare laser, poți folosi... un nivel de clădire, dar unul cu laser, desigur.

Dacă încă nu înțelegeți prea bine ce este și cum funcționează, încercați să vă uitați la site-ul web și la galeria de exemple. Utilizatorii care s-au familiarizat deja cu programul și echipamentele necesare pentru acesta își postează cele 30 de scanări pentru ca toată lumea să le vadă. Puteți spune „ah!” aici: www.david-laserscanner.com/?section=Gallery și este mai bine să descărcați programul în sine de pe discul nostru. După cum am spus deja, este complet gratuit.

Kodak EasyShare V1253

Faptul că HD (High Definition - înaltă rezoluție) se grăbește la noi în orice moment nu mai este îndoit nici măcar printre cei mai înfocați sceptici. Un exemplu excelent este apariția funcției de fotografiere în format HTV chiar și în camerele simple de amatori, de exemplu, în noul

Kodak EasyShare ¿812IS sau EasyShare V1253. Despre acesta din urmă vom vorbi. Ultra-compact, cu o matrice de 12 megapixeli, ecran LCD cu ecran lat cu diagonala de 7,5 cm, poate deveni un companion constant, de exemplu, un vlogger. La urma urmei, printre altele, această cameră poate filma videoclipuri în format 720p la o frecvență de 30 de cadre/s. Pentru a viziona videoclipuri pe televizorul dvs., puteți cumpăra o stație de andocare HDTV specială. Noul EasyShare VI253 va costa aproximativ 450 USD și ar trebui să apară la vânzare în toamnă. Toate informațiile suplimentare pe www.kodak.ru.

ATELIER FOTO

05

din moment ce am scris despre doi noi giganți care au apărut pe cerul albastru azuriu - modelele de top ale camerelor Nikon și Canon - încă doi au ieșit în întâmpinarea lor. Sunt mai mici, mai tineri, dar... din aceleași linii de sânge samurai. Acestea sunt Sony Alpha DSLR-A7OO și Panasonic DMC-L10.

Ambele modele erau așteptate. Eram foarte curios să văd ce va face Sony cu a doua sa cameră și cum va reacționa Panasonic la opiniile contradictorii despre camera anterioară.

Așadar, așa cum era de așteptat, Sony a folosit un nou senzor CMOS de clasă APS-C de 12 megapixeli în noul produs. Am scris deja despre asta într-unul din numerele anterioare. Reamintim că caracteristica sa este tehnologia conversiei paralele analog-digital (fiecare coloană de pixeli are propriul său ADC), ceea ce face posibilă accelerarea semnificativă a procesării semnalului. Camera, care poate filma cu o viteză de 5 cadre pe secundă, a primit un nou sistem de focalizare în 11 puncte, un obturator cu mini-

Cunoscutul manager de fotografii și catalogator ACDSee Photo Manager a adăugat prefixul Pro la numele său și i-a adăugat recent un număr ordonat 2 - a fost actualizat, adică.

De fapt, a doua versiune face din ACDSee Pro un instrument pentru lucrul cu fișiere RAW și DNG într-o măsură și mai mare. Instrumentul, L conform producătorilor, este foarte convenabil. În cea de-a doua versiune, ei nu numai că au promis că vor îmbunătăți interfața și o vor face mai ergonomică, ci și vor îmbunătăți considerabil performanța, astfel încât, citām ,,, și un fișier RAW mare să poată fi vizualizat și procesat în același mod.

viteze mici ale obturatorului de 1/8000 s și setări personalizate. Și având în vedere că corpul este realizat parțial din aliaj de magneziu, aceasta este o cameră semi-profesională. Modificările la Panasonic DMC-L10 nu sunt atât de semnificative. I-au atins corpul mai degrabă decât umplutura. Deci, corpul a dobândit caracteristici mai tradiționale pentru o cameră SLR și a primit un afișaj LCD pliabil și pivotant. Cu ajutorul lui, după cum înțelegeți, puteți susține cadrul viitor. L10 are un senzor standard de 10 megapixeli 4/3, există o funcție Face Detection pentru detectarea feței în cadru, care îl marchează fără greșeală ca un instrument pentru un fotograf începător.

Ambele camere ar trebui să fie la vânzare până la sfârșitul toamnei. Un kit Sony (cu un obiectiv 18-70mm/A 3.5-5.6) va costa cumpărătorului 1600 USD, în timp ce un kit Panasonic cu un obiectiv Leica D VARIO-ELMAR14-50mm/F3.8-5.6 va costa 1400 USD. Toate informațiile necesare despre noile camere pot fi găsite pe site-urile producătorului www.sony.ru și www.panasonic.com.

ë AC/DC

a doua turnare

la fel de rapid ca un JPEG mic". În plus, ACDSee Pro 2 a îmbunătățit și partea care este responsabilă de catalogarea datelor - acum puteți sorta fotografiile după criterii specificate, de exemplu, după dată sau obiectiv.

Actualizarea include specificații RAW pentru multe dintre cele mai recente camere, o listă completă a cărora poate fi găsită la www.acdsee.com/products/acdseepro/rawformats.

Cu toate acestea, nu veți găsi acolo modele absolut proaspete - va trebui să așteptați o altă actualizare. Noua versiune va costa aproximativ 130 USD și poate fi descărcată de pe www.acdsee.com. Versiunea de încercare poate fi descărcată și de pe discul nostru.

> MOALE

Bibbie 4.9.8e

Pentru cei care folosesc Bibbie 4 RAW Converter de la Bibbie Labs, a fost lansată o actualizare gratuită a software-ului la versiunea 4 9.8e, care include unele remedieri de erori și suport pentru noi modele de camere. Printre acestea se numără Canon EOS 40D, Pentax K100D Super și Fujifilm Finepix E550. Pentru cei interesați, vizitați www.bibblelabs.com.

Suita Fraine

AKVIS Frame Suite v.2.5

A fost lansată o nouă versiune a Akvis Frame Suite 2.5, un plug-in (există și un program separat) conceput pentru încadrarea și stilizarea fotografiilor. A actualizat colecția de rame și texturi (acum există aproximativ 450 de rame gata făcute) și a adăugat capacitatea de a simula aplicarea unei imagini foto pe diferite suprafețe, cum ar fi pânză, perete, lemn, țesătură, hârtie mototolită etc. puteți selecta o textură din bibliotecă sau puteți încărca propriul eșantion. Versiunea de încercare este disponibilă pe site-ul www.akvis.com (acolo puteți găsi și un tutorial despre lucrul cu programul), precum și pe discul nostru.

F

id f

Bine

Nik Software Dfine 2.0

Destul de recent, a fost lansată a doua versiune, fundamental nouă, a plug-in-ului de la Nik Software Dfine 2.0, a cărei sarcină este curățarea fotografiilor de zgomotul digital. Printre principalele modificări se numără noua interfață și tehnologia U Point, pe care le-am văzut deja în programul Nikon Capture NX. Amintiți-vă că U Point vă permite să corectați selectiv o fotografie, iar în diferite puncte puteți seta diferiți parametri de reducere a zgomotului.În plus, plug-in-ul vă permite să eliminați zgomotul folosind instrumentul Brush și chiar este prieten cu o tabletă grafică. Ca și alte programe populare de reducere a zgomotului, Dfine poate lucra cu profilurile de zgomot ale camerei și poate crea propriile hărți de zgomot pentru fotografii individuale.

Puteți descărca versiunea de încercare a Dfine 2.0 (funcționează timp de 15 zile) de la www ntksoftware.com/shop sau de pe discul nostru. Costul programului este de 100 USD.

Adobe Lightroom 1.2

Adobe a lansat o altă actualizare pentru Lightroom 1.2 și Camera Raw 4.2. Coloana vertebrală a actualizării este suportul pentru 14 modele noi de camere (lista completă pe www.adobe.com), în plus, dezvoltatorii au remediat câteva erori mici întâlnite la rularea pe Windows Vista. Actualizarea Camera Raw este gratuită pentru toți utilizatorii înregistrați de Photoshop CS3 și Photoshop Elements 5 0. Utilizatorii Lightroom sunt, de asemenea, eligibili să descarce actualizarea.

Despre

ATELIER FOTO

RECENZIE FOTO

ȘTIRI

>INTERNO OSTI

Oh oh, mulțumim tuturor celor care ne trimit link-uri către resurse online utile. Așteptăm cu nerăbdare cooperarea în continuare!

jurnal provincial

Către

{! G--I

A fost deschisă o nouă versiune a site-ului cunoscută anterior ca Thefoto ru. Acum site-ul este realizat în conformitate cu cerințele web 2 0 și se mândrește cu un design nou. Desigur, a rămas conținut de înaltă calitate din lucrările celor mai buni fotografi și artiști din lume. Și la acesta s-au adăugat știri proaspete din lumea fotografiei și noi servicii pentru participanți. Aici și pagini personale și bloguri proprii și din nou

Ce știm despre viața în orașele mici ale patriei noastre? Despre problemele lor, locuitori, obiceiuri, tradiții locale?

Acestea sunt întrebările pe care le-au adresat participanților organizatorii competiției de filme video din întreaga rusă „Jurnal provincial”. Filmele documentare realizate în 2006-2007 de autori tineri cu vârsta sub treizeci de ani sunt acceptate în competiție sau companii individuale, sau poate doar o poveste despre oraș în sine și viața lui de zi cu zi.

vegvlennost comentarii și diverse evaluări care vă vor simplifica căutarea. Și cel mai important, acum fiecare participant va putea să încarce fotografii pe site și să participe la dezvoltarea portalului

Durata unui film nu depășește treizeci de minute, fiecare participant putând depune până la trei filme pentru competiție. Formatul este DVD. Mai multe detalii și formularul de înscriere găsiți pe site-ul organizatorilor

www.mlfond.ru/comps/grant/20/partl

asociat cu numele Katerinei Belkina. Vino pe la.

13.535

Ura! Un nou site web al Katerinei Belkinoi a fost lansat. Versiunea 13.535 conține o colecție de fenomene interioare fantezie și suprarealiste.Toată creativitatea este împărțită în serii, care sunt însoțite de scurte descrieri ale conceptelor, gândurilor și cheilor de înțelegere a lucrărilor conturate de autor. Desigur, aici vor apărea viitoare compoziții, fotografii și proiecte ale artistului, ca orice altceva

tendințele și culorile țării. Trebuie să urmăriți

Maleonn

După cum a spus persoana care ne-a recomandat acest site, ■ -, un autor chinez strălucit. „Cu o oarecare ezitare, am deschis linkul propus și am fost de acord. Aici, editarea, culoarea și intriga - totul este în regulă. proporție, totul este armonios, ceea ce nu este surprinzător, la urma urmei, autorul este absolvent al Școlii de Artă din Shanghai. În plus, pe paginile sale puteți vedea multe modă

Abstract. Încercarea #3

Lucrările lui Yevgeny Mokhorev sunt probabil familiare celor care gravitează spre fotografia elegantă alb-negru. De mai bine de cincisprezece ani, Evgeny lucrează cu adolescenți, încercând să transmită în fotografiile sale alb-negru viziunea lor asupra lumii, „trecut prin propria sa percepție, pentru a surprinde un portret. Fața, mâinile, trunchiul...

Evgeny spune că erotismul este departe de scopul principal al fotografiilor sale, poate apărea undeva în fundal, al treilea plan. În

primul rând, persoana însuși, copilul, adolescentul - figuri din care fotograful realizează compoziții uimitoare pline de contrast, experiență, grație. Subtilul este combinat cu grosierul, frumosul cu urâtul, permisul cu interzisul.

Sankt Petersburg, st. Profesor Popova, casa 23, Muzeul de Istoria Fotografiei

Secolul al XX-lea continuă...

Nouăzeci la sută dintre cititorii revistei noastre știu cine este Darren Holmes, restul de zece continuă să creadă că poate exista un singur Holmes, iar dacă el mă are, atunci cu siguranță Sherlock. Asta este pentru ei, ei bine, pentru toți cei intrigați, desigur, am decis să ne adâncim în dulapul nostru și am găsit acest site minunat pe o cartelă cu litera X

Ce anume este acolo și pentru ce este destinat - nimeni nu știe. Se spune că funcționează doar câteva ore pe zi și vei fi foarte norocos dacă cineva se uită acolo la acest moment anume. Îți încerci norocul?

La cea de-a 10-a aniversare a Academiei de Fotografie

Academia de Fotografie este una dintre cele mai prestigioase instituții fotografice educaționale, prezintă o expoziție bazată pe rezultatele muncii instituției timp de zece ani - din 1997 până în 2007. Lucrările a unsprezece fotografi celebri, absolvenți ai Academiei, vor fi prezentate judecata privitorului. Iată numele lor: Alexander Zabara, Lev Daichik, Dmitri Zhuravlev, Sergey Kopytin, Eduard Minaev, Maria Kikot, Andrey Rogozin și Maria Mitrofanova, Olga Lavrenkova, Vladimir Vasilchikov, Maxim Seregin.

Moscova, strada 4 Syromyatnichesky, clădirea 1, clădirea b, Centrul de Artă Contemporană „Winzavod”

Numărul din decembrie este acum la vânzare!

08 MAGAZIN FOTO

G

Atypl pleacă în Rusia!

Comunitatea de design rusă a fost șocată de vestea uimitoare, care nu va lăsa indiferent pe nimeni care este aproape de tip și lucrează cu acesta.

J Conferința Internațională Anuală Atypl (Association Typographique Internationale - International Typographic Association) anul viitor va avea loc la Sankt Petersburg! Pentru ruși, acest eveniment este pur și simplu colosal ca importanță!

Ideea este că conferințele

Atypl reunește cei mai buni designeri de tipări din întreaga lume unde pot face schimb de informații. Tot acolo se susțin numeroase prelegeri,

cursuri de master, mese rotunde, iar după încheierea programului oficial, comunicarea continuă într-un cadru mai informal.

Fontul este peste tot în zilele noastre. Toate discuțiile sunt doar despre tipare, glumele sunt doar despre tipare, afișele sunt afișe tip. Aici puteți auzi din neatenție

pentru a face o dispută aleatorie între doi stăpâni în foaier, sau puteți pune întrebări zeilor de tip Olimp.

În ciuda faptului că conferințele asociației se țin anual, nu orice compatriot poate participa la ele: iată problemele zborului și locuirii într-o țară străină. Dar anul viitor nu este nevoie să mergem nicăieri - muntele însuși va veni la Mahomed.

Site-ul asociației este www. atypi.org. Conferința are loc în fiecare toamnă.

Călătoresc ■ în lumea viselor

eu

II SOV- ¡

local din moment ce-

thalom WWW, 1

■ arttower.ru și , "

Editura BHV-Petersburg deschide un nou concurs CG art voyage.

Dacă sunteți prietenos cu o tabletă grafică ¡ și nu vă puteți imagina viața fără să desenați pe un computer ¡ ter — sunteți aici.

Tot ce ai nevoie pentru a participa este să-ți pornești fantezia și să mergi la alte, încă necunoscute

lumi cunoscute, arătându-și peisajul uimitor cu ajutorul ¡

supă de varză de metode digitale. la sarituri ¡

nu există restricții, dar ¡

principalul obiectiv al organizatorilor [

li se cere să o facă în sălbăticie. Data limită de acceptare a înscrierilor este 1 noiembrie, detalii și condiții de participare pe site-ul www.

wacom.ru i

îngrijirea cărții

proiect nou

Bookcare, care cu siguranță va atrage designerii și toți oamenii creativi cărora le place să citească. Ce este Bookcare? Este ușor să traduci acest nume: hook este o carte, iar saga este o preocupare. Îngrijirea cărților. Îngrijirea unei cărți într-un mod de designer.

Cei care nu sunt complet cufundați în noile tehnologii digitale, [dispozitive și gadget-uri și încă citesc cartea „din vedere”) trebuie să fi dat peste asta. Cum să păstrezi o copertă frumoasă când porți o carte cu tine? Cum să ascunzi designul urât, dacă oricum este imposibil să nu citești această carte?

Aici intervin produsele Bookcare – o serie de coperți luminose ¡ a căror caracteristică principală nu este doar frumoasă ¡

design, dar și senzații tactile neobișnuite. Creatorii proiectului chiar efectuează cercetări prin sondajul audienței lor, [

ce materiale ar fi interesante si ce nu, ce fel de senzatii tactile ar dori sa primeasca cu husa.

Prima asociere care apare atunci când ne uităm la aceste coperți este

ki – caietele Moleskine de renume mondial, în care ilustratorii își desenează schițele, poeții notează poezii, iar filozofii înregistrează reflecții. Proiectul Bookcare este cea mai bună continuare a acestei linii de „lucruri animate” care adaugă căldură și bunătate lumii.¡

Site-ul web al proiectului este www.bookcare.nj.

Faceți cunoștință cu Index Publishing

a fost o prezentare a cărții „Living Type". Ei bine, o prezentare și o prezentare, o carte și o carte, spuneți voi, ce e în neregulă cu asta. Și mare lucru aici este că a fost o prezentare nu numai a unei cărți. pe tipografie, dar și a unei noi edituri.

Numele IndexMarket nu este o expresie goală pentru mulți–nume--| dar aici există o gamă destul de largă de literatură despre design, fotografie, grafică. Acest magazin servește drept punct de plecare în distribuirea cărților de Lapin și Maksimishin, revista Arhive și „Chebukov”. Și de acum înainte, „IndexMarket” nu este doar un distribuitor, ci și un editor al propriilor cărți. pe design și grafică.

După cum spune însuși editorul, scopul principal al lndexMarket.ru este „educarea unei culturi grafice, deoarece lndexMarket.ru a fost creat și ca proiect de informare. De aici fluxul de știri actualizat zilnic și suportul pentru evenimente specializate. „Reamintim că astăzi numărul editurilor specializate în literatura de design serios poate fi numărat pe degete. Cărțile individuale sunt publicate de oameni care au o idee destul de proastă despre subiectul cu care trebuie să lucreze - deci urmat de o traducere stângace și de selecții ciudate de autori. Uneori

se întâmplă invers: o mare companie de design lansează un album sau o carte de foarte bună calitate și conținut sensibil, dar tu nu pot numi astfel de versiuni obișnuite.

Ca și revista Projector, de care lndexMarket.ru este direct legat, cartea Live Typography poate fi atribuită proiectelor aproape studențești. Dacă „Proiector” a apărut din proiectul de diplomă al Anastasiei Kolesnikova, absolventă a Institutului de Tipografie de Nord-Vest (fostul „Poligraf” din Sankt Petersburg), atunci autoarea „Tipografiei în direct” - Alexandra Korolkova - deși a se ocupă de tipul profesional din 2003, este, de asemenea, doar o bancă de școală”.

Acest lucru poate explica atât designul amuzant al publicației, cât și deschiderea opiniilor autorului. Deși nu vom vorbi despre asta aici - citiți recenzia cărții „Tipografie vie” la pagina 92. Adăugăm doar că cartea este scrisă cu fontul autorului, conceput special pentru această publicație.

În prima jumătate a anului 2008, editura promite să-și prezinte noile ediții publicului, iar identitatea corporativă este pe ordinea de zi. De asemenea, IndexMarket încă plănuiește să ofere asistență studenților, așa că, cine știe, poate că numele tău va fi și pe una dintre coperți.

Tipografie vie

ATELIER FOTO 09

Scrie-ne mai des, premii/si acele colete si colete! Vom nota cel mai interesant mesaj în această secțiune, iar autorul său va primi o carte minunată în rodai ok. Dacă doriți, cu clemele noastre de donație

active

123007, Moscova, st. 4 Magistralnaya, 11, editura Mediasign, revista, Photomasterskaya1. Sau prin poștă electrică masterskaya mediasign ru.

NUMĂR SCRISOARE: COLOMBINE

indexmarket.ru

Până anul trecut, revistele de grădinărit erau printre preferatele mele. Nu existau criminali în serie, perversiuni sexuale și nebunii internaționale. Dar erau fotografii frumoase, mult design și cititori de vulpi înduioșători. Dar anul acesta, după ce am deschis My Beautiful Garden; dintr-o dată am am găsit... o reclamă la șampon. Apoi - - un fel de salată. Sau borș. Pentru toată răspândirea. Și m-am simțit trist. La urma urmei, în grădină fugim de consumism, de vanitatea cotidiană - la creativitate ...

Asa de. Mi-e foarte frică să deschid brusc „Atelierul foto” și să găsesc un șampon. De la Lilia Corneli. Sau un tort de la Ira Bordeaux. Desigur, acestea sunt proiecte de modă și, în principiu, este interesant ce fel de prăjituri se coace sau supele sunt amestecate pe aragaz de fotografii tăi preferați.Dar principalul până la urmă, rețetele lor nu sunt pe masă, ci pe ecranul monitoarelor.Principalul

lor patiserie este prajitura stratificată a panoului Straturi.Și deși este clar pentru toată lumea că este nevoie de reclamă pentru supraviețuire, este păcat să interferezi cu darul lui Dumnezeu cu ouă omletă. Sincer, un cal pe Saturn este mai bine "Mai ales gravide. Acestea sunt plăcintele. Adică - urări.

Nu, nu fotografii. Poezie. Le-am scris acum mulți ani, iar când a venit timpul să le tipărim în ziarul local, ei căutau o poză potrivită pentru ei . Redactorii au luat un desen cu o clovnitate amuzantă, publicația a trecut, numărul ziarului s-a îngălbenit multă vreme, dar tot mi-a fost dor de Colombina mea. Nu am văzut distracția în perioada albastră a lui Picasso. Am văzut cu totul altceva. Sărăcie. Talent. Deznădejde. Dragoste. Mă așteptam la un aspect diferit. Ai putea să încerci să-l desenezi singur, dar... ce rost are să desenezi Columbine după ce Picasso a făcut-o.

Ira Bordeaux și Katerina Belkina

Ai fost la nuntă, prințesă? Ai fost la nuntă, ticălosule? Era o cabină de urlăit, era o zi cu miere, nu o lună. ...Din privirea altcuiva, Pe umărul Arlechinului ei Fără ținută divină, tânăra Colombina Adorește. Ce usor mint genele!...

Ea fuge pe scenă dimineața,

Pe un tricou blestemat Coase paiete aurii, Și zboară prin agitație Pentru bănuți care împart oamenilor Frumusețea castă Ce a apărut de nicăieri...

Să ating cu degetele goale Și să nu se mai poată întoarce înapoi. Ușoare, ca farfuriile Sevres, Subțiri – pe cale să se rupă – Stau pânze albastre.

Femeia își îndepărtează privirea, profilul este familiar, alb și subțire.

Ei bine, ce e în neregulă? Nu sunt aceiași ochi în Străinii lui Kramskoy?

Du-te chiar sub cer - unde ești?

Unde ești? Dreapta sau stanga? Unde ești? Sus sau jos? Ah, uită-te înapoi! Unde ești, comedie de măști?

Tragedie cu masca?

Inimi de gimnaste, ochi de gimnaste?

... Dar numai vântul după ce ai atârnat o eșarfă de rămas bun ..

Numai că nu era la vedere, Numai că toate acestea nu erau așa. Arlechinul lui Colombine de lemn reparând un pantof. Sfârșitul mingii. Ora bate miezul nopții. Obosită Colombina doarme, Aruncându-și zdrele frumoase Și strângându-și fiul de ea... ... Rongi din nou un creion. Zburați din nou într-un miracol. Noapte în bucătărie, țigări, ploaie Și vase nespălate.

Prin ploaia cenușie de octombrie Farsa se îndepărtează, Se dizolvă ca ceața.

A mai rămas o singură minciună. Tot ce rămâne este înșelăciune.

Tot ce a mai rămas este artistul...

a da din cap peste maeștrii din Rusia pentru a-i intervieva nu este destinul tău, dar este păcat că nu există de unde să obții asemenea informații. Și, în general, date precum „prima fotografie digitală din lume” sunt interesante.

In Rusia. Ce a fost filmat? Pentru ce?

În numărul din noiembrie al revistei Foto & Video pentru 1997, de exemplu, un articol despre fotografia digitală „Fără spate de fistic” care este amuzant din punctul de vedere actual: îl citez pe autorul I. Stroganov: „un filtru durează aproximativ 3- 4 minute.” fotografii „computer”. Este ușor să le distingem: sunt pe hârtie simplă... ". A fost exact acum zece ani. Și nici nu-mi place că eu însumi sunt fără speranță în urmă. Trec prin engleza minut cu minut și aproape plâng pentru că Nu înțeleg nimic Fiule din „Am dat un manual pe internet, gros ca piciorul meu. Citesc. Vasele, ca în poeziile mele, nu se spală. Soțul meu glumește posomorât: „Voi scrie o scrisoare. eu însumi: dragi editori, revista dumneavoastră ne-a distrus familia”. Și familia trebuie salvată.

Prin urmare, îmi completez mesajul de câteva luni, ducându-l la oficiul poștal, pentru că nu știu să folosesc e-mailul...

Cu dragoste și urări de succes creativ, Larisa Mikheeva, Kashira (publicat cu abrevieri)

Și deodată am văzut-o. În douăzeci de ani. Nu am recunoscut-o imediat. Au trecut prea mulți ani. Părea doar că o cunosc pe această femeie. Această privire. Această afectare naivă. Acest chin al sufletului. Am scris despre ea atunci, în tinerețe, după ce am văzut-o pe Expoziție Picasso la Moscova.

Și pentru o lungă perioadă de timp revista a fost deschisă pe acest Columbine albastru cu o fundă de lavetă. Da, ea s-a dovedit a fi mai mult decât doar răsfățându-se îmbrăcându-se. Pentru că noi toți, femeile, suntem în acest Columbine, sfâșiați de talentul spiritului și de rutina muncii de zi cu zi.

Ce îmi place la o revistă? Și îmi place totul. Am citit cu entuziasm absolut totul - de la lista angajaților implicați în crearea problemei, până la ultimele rânduri din ZOOMa. Deosebit de iubit:

- Poveștile Ekaterinei Rykova despre felul în care toată lumea bea ceai;

- povestiri despre alegerea dureroasă a copertei;

- Lecții despre cum să creezi ceva ingenios în 90 de minute.

Salvez A ZOOM pentru desert. Și dacă nu glume, îmi plac foarte mult: stilul tău ușor, tânăr, plin de viață, umorul tău, bine cititul. Și te invidiez. Generația noastră a crescut în cadrul strict al partidului și al naționalității, în antipatie față de noi înșine, în frica de tot ce este în lume. Iar tu, în munca ta, urcăm liber și fără teamă. Aceasta este o mare fericire.

Ceea ce nu-mi place. Mai exact, nu suficient. Îmi lipsește panoul H¡story din jurnal. În anii 70 m-am abonat la „Soviet Photo”. În anii 90 am citit Foto & Video. Încă răsfoiesc aceste reviste vechi care stochează istoria culturii fotografice rusești. Și mă gândesc mereu: unde sunt acești luminari și inovatori ai filmului fotografie? Sunt Lev Sherstennikov în viață, Nikolai Rakhmanov „Unde este Vitaly Butyrin? Și tinerii care au venit la sfârșitul secolului trecut? Și ce simt cu toții despre fotografia digitală? Desigur,

PREMIUL PENTRU CEA MAI BUNĂ SCRISOARE DIN NUMĂR: ALBUMUL FOTOGRAFII AL LUI SERGEY MAKSIMISHIN „ULTIMUL IMPERIU. Douăzeci de ani mai târziu”

C rg uM kigishin - non-single p< o dlk nc rss oameni yui i joc d V.oddPe Foto

Prizd, râul yaru. La.

ЃH'-f asset furnizat, rlnd xMarketr rlnd xMarketr designer:

Katerina Belkina

10 MAGAZIN FOTO

FOTOSHOW

Dacă albumul dvs. foto electronic conține colaje, panorame sau kituri grafice interesante pe care le considerați potrivite pentru publicare în această secțiune, vă rugăm să le trimiteți la redacția noastră. O condiție indispensabilă pentru primirea fișierelor este utilizarea oricărui pachet grafic pentru procesarea imaginilor digitale originale.

Pentru a începe, trimiteți un JPEG nu mai mare de 100 kb. Nu uitați să includeți numărul de telefon de contact în e-mail! Scrieți-ne: photoshow@digital-photo.ru.

Așteptăm munca ta!

EMISIUNE FOTO

Câştigător!

fotografie. IIT

mm pñotosightru

Revista Photomaster Kai și portalul Photosight.Ru anunță un concurs. Ești un pasionat de grafică digitală, ai un aparat foto și o cantitate nebună de creativitate? Nu-l irosi!

Concursul va dura

cu   software,

detalii pe www.photosight.ru.

Rezumând - în numărul de Crăciun al „Photomasterskaya”!

CITITORUL NOSTRU: Stanislav Solagayan, Rostov-pe-Don, stas-vera@rambler.ru CAMERA: Canon PowerShot S2 IS

Fotografiere și prelucrare: Au fost fotografiate ramuri și tufișuri, au fost obținute frunze cu ajutorul unui scanner, s-a extras apa în Photoshop.

Ultimul aur

Și așa în fiecare zi...

CITITORUL NOSTRU - Stepan Snitko, Barnaul, stivs@yandex.ru

CAMERA: Nikon D50

Fotografiere: Fotografiile agrafelor de rufe sovietice au fost făcute întâmplător, omida a fost fotografiată pe o compactă, iar fluturele și adapatorul au fost fotografiate pe un SLR. Photoshop CS3 a fost folosit pentru procesare. /vine rotite cu instrumente Warp și Liquify, mustățile sunt multistratificate și procesate de Dodge, dinții sunt desenați. Mâinile și degetele sunt realizate dintr-o bandă îngustă decupată de așchii de lemn extrudate de filtrul Liquify.

vis

CITITORUL NOSTRU: Dominik Rakovets (Acid Monkey), Minsk, snakehollow@rambler.ru CAMERA Nikon D50 Procesare: Au fost făcute mai multe fotografii, care au fost ulterior procesate în Photoshop CS - au fost folosite diverse texturi, pensule și filtre

Vântul timpului

Bună. I CHIA II: Ver -.a şi Ser ·Í B'-ov (Kys), Izhe-sk, ¡'JievJdaroi.ru Sq C' A: Copies Minolta Di AGE 72 daytime o. În Photoshop: trans.sphor "ac/.ya SPS" SHCHU Kl-pyt Ll <■'·' r, ph v Ch-tage, ur vni, counter ig, r - d in h '5.

sy (Ky), Izhe izhev.-k@rol.ru CAMERA: Minolta DiMAG Í2 Fotografiere și prelucrare: Fundal, der <, „ileroglife” sn· ii în superkahvlesus V

tolchzova "eidg - oh în hold. în același timp” en idv en. mănâncă k;v pj; poze cu pisici și frunze de toamnă au fost făcute la lumina zilei. Editare, diverse moduri de amestecare, traducere în b/n, tonuri - Photoshop.

um mer cer

CITITORUL NOSTRU: Rus n Nabiyev, Baku, ir>ail@ruslannabiyevzorn

K.ai. -Λ- Deci yCyh r-sho OSC-F717 Procesare: i' · 1 -ar_sBfoyu-grtf/.i, Photoshop C$2 – moduri p-zny n o t.

! FOTOSHOW^

L'j

Chersonez scufundat

OUR H 'TATt' b: I n Medvedev, Vadi r, ir>odr:usic@meil.ru

KAM A: Putere Salop: iot S2 IS

Fotografiere și editare: Amânați în lumină puternică și puternică. Comun schene snig - s și negarea bulelor - în Fotografii'. R.

theBuStop

ATELUL NOSTRU: La Put ■ a, Mi-sk, nitro.photomar o@gmail/< η CAM RA: Canon Power:,'iot S70

Captură și editare: Ughi .ï a fost fotografiat. i pe trotuar în Kryu, rdi - la stația obișnuită de autobuz. Editarea și prelucrarea au fost efectuate în Photoshop CS?.

* eu

Rus en Hdói iuev. om

t l

a U't n g CAMERA: Son Processed a reno

gustare

Și de ce a ales-o pe ea?

CH Ά'.1. L: art. h Sn “o, Bar1 st, stí/J@yandex.ru CAMERA: Ni' pe D50

Syevka: Sn ï ktyugp "e și color hovdeg zzer- oofoche:> eat-ve ì. mai multe combinații și mai multe combinații procesate de Figro și Lighting E''₽rt.

PREMIUL ACESTEI NUMĂRI

În acest număr, câștigătorul concursului „Photoshow” primește ca premiu un calibrator de monitor Juice Shop SpydaiSexpran.

Mai repede! Mai uşor! Mai precis! Aceste cuvinte pot fi atribuite în siguranță calibrării monitorului, dacă aveți un Spyder Saxpraa Juice Shop.

Este cea mai scurtă cale către reproducerea culorilor realiste pentru fotografi, designeri, jucători și oricine altcineva căruia îi pasă de imaginile exacte și realiste de pe ecran.

Aflați mai multe și cumpărați: WWW.OOlorvlslOn.ril

RUSIA A'EL: Po iach G ova (Io'.i), Krasodar artloititarairrbier.ru AUERA: OIyr-pus E-20N Fotografiere și prelucrare: fotografii ï b gisdeia și în studio ï, m chtg.g și finisare în Photoshop

evident-incredibil

nu minte niciodată!

■ML

Este mai bine să vezi o dată decât să auzi de o sută de ori, spune proverbul. Acesta este exact modul în care mulți oameni argumentează, iluzii - fabulele lor inventate pentru fapte confirmate științific. În cursul de master de astăzi, ne vom uita la cele mai comune fotomis gifacicip și vă vom arăta cum să le faceți singur.

"

FOTOMR

evident-incredibil

Oamenii au iubit întotdeauna poveștile misterioase despre spirite misterioase, extratereștri și alte creaturi cu imaginație sălbatică. Dar indiferent de modul în care naratorul înjură, reluând povestea cunoștinței sale, care este în mintea sa și cu siguranță nu minte niciodată, nu toți ascultătorii acceptă astfel de fabule ca fiind adevărul. Cu toate acestea, chiar și cei mai convinși sceptici de-a lungul secolului trecut au fost nevoiți de mai multe ori să șovăie în neîncrederea lor, deoarece au apărut o serie de „dovezi irefutabile”

sub formă de fotografii, care înfățișează ceea ce nimeni nu putea crede înainte. Și acum oamenii credeau - iată-l, încredere uimitoare în veridicitatea filmului fotografic!

Mulți, în special generația mai în vârstă sau pur și simplu oameni impresionați, tind să creadă că fotografia, filmele și filmările video arată ce există cu adevărat – cum ar putea fi altfel? Ne putem imagina, așadar, consternarea sentimentelor unui public nebănuit atunci când pentru prima dată au fost prezentate „dovezi evidente” despre ceea ce existase anterior doar în povești.

Legenda monstrului din Loch Ness există de secole. Dar a fost posibilă obținerea unei imagini „documentare” a acestui monstru abia în 1934. Această „fotografie” a fost făcută de medicul britanic Robert Kenneth Wilson, iar în următorii 60 de ani, poza, numită „fotografia chirurgului”, a fost motivul multor dezbateri acerbe și chiar cercetări științifice serioase.

Toate acestea au continuat până când

În 1994, fotograful Marmaduke Wetherell nu a recunoscut că a fabricat un fals ca răspuns la misiunea de a investiga misterul monstrului din Loch Ness din ziarul Daily Mail. Mai mult, a spus că Robert Wilson nu are nimic de-a face cu poza, el a acționat în toată povestea pur și simplu ca numele autorului imaginii și nimic mai mult.

Falsificarea fotografiilor este cunoscută aproape de la apariția fotografiei. Amintiți-vă cum oamenii care ar fi trebuit să fie „uitați” au dispărut din fotografiile făcute în epoca lui Stalin, dar astăzi, dimpotrivă, fotografiile „puțin îmbunătățite” ajung pe primele pagini ale ziarelor centrale. Este suficient să ne amintim fotografia senzațională cu consecințele bombardării Beirutului - pentru a spori impresia a ceea ce s-a întâmplat

La fotografie a fost adăugat fum negru gros. Sau o fotografie din Los Angeles Times a unui soldat britanic care păzește o mulțime de refugiați – pentru un efect mai mare, autorul, Brian Valsky, a combinat digital două într-un singur cadru. Eficacitatea s-a dublat - poza a devenit mai impresionantă, iar senzația pe care a făcut-o această fotografie este comparabilă cu o avalanșă căzută din munți. Da, ce să spun, nu vă credeți ochilor.

Cazuri similare au avut loc nu numai în fotografia de reportaj, ci și în sport - de exemplu, fotograful câștigător al premiului Pulitzer Allan Degrich și-a „șters” brațele și picioarele în plus în pozele sale, ceea ce, în opinia sa, a stricat cadrul. Chiar și lumea -renumita revistă s-a îndrăgostit de momeala National Géographie, care a publicat poze cu indigeni purtând elefanți de la vânătoare... colți cu numere de inventar... Photoshop nu are nicio legătură cu asta (și slavă Domnului că altfel n-am ști niciodată de fals) , dar există o producție cu scopul de a falsifica vânătoarea.

Photoshop și internetul au dat o nouă viață lumii farselor foto. Dacă înainte imaginile cu fantome au avut nevoie de ani pentru a pătrunde în spectatorii lor, atunci

acum orice ficțiune poate zbura în jurul lumii în doar câteva ore. Adevărat, iar expunerea poate fi, de asemenea, bruscă.

Dar la urma urmei, chiar și după ce falsificarea este dezvăluită și dovedită, astfel de imagini încă entuziasmează mintea mult timp. Sarcina lor principală este să-i facă pe oameni să se îndoiască de evident, crezând în incredibil. În paginile următoare, vom acoperi câteva falsuri notorii și cum să obținem un efect similar cu Photoshop.

ATELIER FOTO

19

:

Una dintre falsificarea fotografiilor nu numai că a făcut zgomot, dar și-a găsit o continuare în literatura mondială. Povestea asta sună așa. În apropiere de satul Cottingley, pe moșia Yorkshire din Anglia, locuitorii au văzut micii spiriduși de mai multe ori. Într-o zi, în 1917, Elsie Wright, în vârstă de cincisprezece ani, a luat o cameră de la tatăl ei și a făcut o fotografie cu verișoara ei Frances Griffiths. Și pe lângă fată, în poză se vedeau și creaturi mici, chiar acelea despre care se zvonește printre localnici.

Fotografiile au rămas în obscuritate timp de trei ani, după care mama lui Elsie a decis să le arate unui psiholog în fotografie. Imaginile au trecut din mână în mână până au ajuns la Arthur Conan Doyle. Sir Conan Doyle a aranjat ca fotografiile să fie publicate în revista Thè Ștrand; Mai mult, a crezut atât de mult în autenticitatea imaginii încât a scris eseul „Apariția unei zâne”, în care a descris „povestea adevărată” a descoperirii.

Disputele cu privire la autenticitatea fotografiilor elfilor nu s-au potolit de mulți ani, până când mai bine de jumătate de secol mai târziu, în 1983, deja în vârstă Elsie Wright a recunoscut că ea și Francis au desenat spiriduși pe hârtie, i-au decupat și i-au lipit pe ace de pălărie. .

Astăzi este greu de imaginat că atât de mulți oameni au crezut într-un fel de imagini decupate. Totuși, nu trebuie să neglijăm faptul că vorbim de fotografii publicate în revista The Ștrand, care, de altfel, au suferit retușări semnificative înainte de publicare. Imaginile originale (http://ash-tree.bc.ca acdsfairies.htm) par și mai convingătoare, în principal din cauza incapacității evidente a fetelor de a manevra camera.

Această poveste indică un moment important în crearea falsurilor: fotografiile au câștigat acceptarea publicului pentru că se aflau la locul potrivit la momentul potrivit și, de asemenea, pentru că oamenii credeau deja în spiriduși și tot ce aveau nevoie era măcar o dovadă. Chiar și după Elsie Wright

Photoshop vă permite să „surprindeți” un reportaj adevărat despre aventurile lui Alice în Țara Minunilor. Singurul lucru care lipsește este o omidă și o narghilea

au mărturisit înșelăciunea, mulți care sunt familiarizați cu această poveste continuă să creadă în elfi și cred că Wright a fost viclean în 1983, și nu în îndepărtatul 1917. Există și o categorie de telespectatori care dau dovadă de ingeniozitate și meticulozitate remarcabile pentru a demasca înșelăciunea. Prin urmare, a crea un fals care să convingă pe toată lumea nu este chiar ușor.

În secolul XXI, hârtie și foarfece nu sunt necesare: au fost înlocuite cu instrumentul Rep

Fotografia descrisă cu „spiridușii” a fost făcută cu foarfece și ace de pălărie. Poate că pentru 1920, când ochiul privitorului era mult mai naiv, totul părea destul de convingător. Cu toate acestea, în vremea noastră, publicul nu poate fi păcălit atât de ușor.

O fotografie veche ponosită este un camuflaj grozav pentru un fals. Principalul truc este de a face ca aspectul general al fotografiei să trimită privitorul înapoi la vremurile în care Photoshop nu exista încă (cu excepția cazului în care, desigur, „vechiul” este simulat suficient de convingător). Acum ne vom ocupa de principalele tehnici care va ajuta să nu piardă fața: această umbre de potrivire, interacțiunea dintre obiecte (un fir de iarbă trece între aripioare și capul spiridușului), reglarea granulației și clarității, îmbătrânirea generală a fotografiei.

Deschideți fișierul GiriPortait de pe disc și urmăriți figura fetei cu instrumentul Rep. Convertiți conturul rezultat într-o selecție, copiați și lipiți viitorul spiriduș în imaginea Toadstool, pe care o deschidem anterior și de pe disc. Afișați stratul cu fata pe orizontală, astfel încât direcția luminii să coincidă cu direcția luminii agaric muscă.

Selectați instrumentul Smudge cu o perie de 1 px și aproximativ 90% duritate și utilizați-l pentru a procesa o margine clară. Aplicați mișcări lungi de-a lungul direcției părului. Selectați întreaga silueta a fetei și înmuiați marginea așa cum este descris la pagina 26.

Creați un nou strat și, ținând apăsată tasta Ciri, faceți clic pe rândul stratului de fete pentru a selecta tot conținutul acestuia. Pictăm umbra așa cum este descris la pagina 26. Este posibil să fie nevoie să rezolvați umbrele în unele locuri cu o perie neagră, aproape transparentă, cu margini neclare.

Acum deschideți fișierul butterfiy. Selectați aripile, pentru care creăm un contur în jurul lor cu instrumentul Rep și îl convertim într-o selecție. Trageți aripile în fișierul de lucru și plasați un nou strat în panoul Straturi între fată și fundal. Poziționați-le cu precizie și transformați-le la dimensiunea dorită, schimbați modul de amestecare a stratului cu aripile la Multiply. Creați o copie a aripilor și schimbați-i modul de amestecare la Hard Light, scăzând opacitatea la 40%.

□m

•©>4

Creați un nou strat în panoul Straturi, plasându-l deasupra straturilor aripilor. Acum, în timp ce țineți apăsat CtrI, faceți clic pe rândul de aripi (oricare) pentru a crea o selecție bazată pe acestea. Schimbați modul de amestecare al noului strat la Multiply și cu o pensulă moale la 10-20% opacitate pictați o umbră între fată și aripi. Faceți-l mai întunecat și selectați cu atenție opacitatea. Acum accesați Imagine > Ajustări > Nuanță/Sat și rație și schimbați culoarea umbrei pentru a fi mai saturată.

Selectați filtru > Artistic > film Grain din meniu. Pentru a da impresia unei fotografii vechi supraexpuse, mutați glisorul Highight Area în poziția 11 și încercați diferite poziții ale glisoarelor Grain și Intensity pentru a obține efectul dorit.

Faceți clic pe bara de instrumente Lasso, setați Feather la o valoare ridicată de aproximativ 50 și selectați jumătățile exterioare ale aripilor.Aplicați-le Gaussian Blur din meniul Filter > Blur cu o rază de 1,5 px pentru a da impresia că aripile se întorc și, prin urmare, s-au dovedit a fi puțin dezactivate. Tăiați două fire de iarbă care traversează forma fetei și apăsați CtrI + J pentru a le muta într-un nou strat deasupra aripilor. Înmoaie marginile cu filtrul Blur.

Până acum, granulația pare prea clară și foarte „digitală”. Pentru a dezactiva granulația și, în același timp, a înmuia întreaga imagine, aplicați un filtru Gaussian Blur cu o rază de aproximativ 1 px. Această granulare monocromatică și estompare generală se asambla perfect imaginea într-un singur întreg.

Pentru a uniformiza tonalitatea imaginii fetei și a împrejurimilor ei, duplicăm stratul de fundal și schimbăm modul la taxă.

straturi

Grad

diene

tipic

pix

V

Acum să revenim la falsificarea în sine. Dați imaginii o nuanță sepia utilizând oricare dintre funcțiile din meniul Imagine > Ajustări și apoi simulați zgârieturi, urme de praf și tot felul de daune (vezi sfatul din dreapta) Urmele vizibile ale timpului sunt un element absolut necesar al unui „vechi” fotografie, a cărei imitație necesită o manipulare pricepută a straturilor modurilor de amestecare.

Cel mai adesea există OZN-uri și extratereștri falși. Și acest lucru este firesc, oamenii sunt interesați de alte lumi, în special de cei cărora citesc science fiction și le place să urmărească programe precum „Evident-necrezut”.Paginile revistelor sunt pline de imagini din filmările video cu farfurioare zburătoare.

Unul dintre primii fotografi OZN a fost George Adamski. Și deși activitățile sale au fost complet expuse, în jurul lui s-a format un grup de adepți. Puteți citi mai multe despre George Adamski în partea rusă a enciclopediei libere „Wikipedia” la http://ru.wikipedia.org).

Pe lângă Adamski, un alt „martor cu lentilă” este cunoscut istoriei – Billy Meyer. În ciuda faptului că acest „om de știință” are mulți adepți în întreaga lume, el a fost și el odată condamnat că una dintre pozele pe care le-a prezentat a fost doar un cadru din populara emisiune de televiziune americană din anii '60 Deán Martín Show. Pe www.alienvideo.net/billy-meier-ufo.php poți citi dacă știi engleză cât de ușor este să falsești un alt „obiect” al lui Billy Meier Sau doar uită-te la poze.

Există, desigur, situații în care fotografia nu este reală, dar autorul nu știe despre ea. Cum se poate întâmpla asta? De exemplu, așa mii de oameni din New York au privit un obiect luminos ciudat sub forma unui bumerang uriaș zburând peste Hudson. După o investigație amănunțită, s-a dovedit că efectul a fost creat

■ „câte avioane private zboară unul lângă celălalt cu lumini intermitente aprinse. Dar acest lucru este rar.

În cele mai multe cazuri, OZN-urile false folosesc modele reale care sunt fotografiate în interior sau în aer liber și apoi editate într-un peisaj adecvat. Dacă mai devreme realizarea unui astfel de montaj necesita anumite abilități de diligență, atunci astăzi, când în loc de foarfece, lipici și ac de retuș, ko; cositor, chiar și un școlar poate crea o imagine pseudo-documentară. Nici măcar nu trebuie să lucrați la asamblarea unui aspect credibil de „placă”, deoarece chiar și acesta poate fi imitat în mod realist prin metode digitale.

Dacă doriți să studiați mai în detaliu de unde provin „fotografiile” OZN-urilor și ce le sunt reprezentate de fapt, bine ați venit pe site-ul lui Vadim Andreev http /vadim-andreev narod.ru/ufo. În ciuda faptului că această pagină are neactualizată De câtiva ani încoace, conține cercetări extrem de interesante ale autorului în domeniul falsificării fotografiilor OZN (secțiunea „Fotografii OZN”), o selecție de snikov falsificate (Catalog de fotografii OZN) și mai multe portrete ale extratereștrilor înșiși. Catalogul fotografiilor extratereștrilor").

Selecţiile e η i sunt interesante doar pentru că ne arată „lumea cealaltă”; Dar . cele pe care în fiecare caz autorul explică ceea ce a servit drept punct de plecare pentru film; ka cum; Ce obiecte au fost

folosite pentru fotografie sau ce defecte ale camerei au jucat un rol decisiv? Familiarizându-vă cu aceste tehnici – și majoritatea fotografiilor prezentate, rafia, au fost făcute încă din era pre-digitală, veți putea identifica singuri falsurile; ; mers pe jos e peste vastele ·· Rețele.

Nu este atât de dificil să fabrici o farfurie zburătoare, principalul lucru este să nu trimiți o poză pentru examinare de către agenții Mulder și Scully

Trebuie doar să te uiți pe Internet pentru a înțelege că, chiar înainte de apariția Photoshop, OZN-urile erau un subiect foarte popular pentru glumeții foto. Cu puțină imaginație, un fir de pescuit și unghiul de tragere corect, cel mai simplu lucru va părea că are dimensiunea unui teren de fotbal și a venit la noi de pe Marte.

Nu s-au schimbat multe în epoca Photoshop. Găsim în arhivă o fotografie cu ceva strălucitor, rotunjit, selectează un peisaj frumos - va servi drept decor - amintește-ți câteva trucuri vechi de fotomontaj - și le poți arăta prietenilor tăi o dovadă personală a vizitei oaspeților extraterestre. Dacă nu ați citit numărul anterior al „Atelierului foto", să ne amintim principalele reguli de editare: potrivirea luminii fundalului și a obiectului în sine, adâncimea de câmp a obiectului și a fundalului, echilibru identic al culorilor.

O farfurie zburătoare poate fi făcută din orice obiect rotund luminat de sus și umbrit de jos. Deschideți fișierul SpaceNeedle de pe discul nostru, conturați platforma de vizionare a turnului TV cu instrumentul Rep și convertiți conturul într-o selecție. Acum deschideți un fișier cu un peisaj montan de pe disc și transferați obiectul selectat pe acesta.

Selectăm dimensiunea corespunzătoare a plăcii viitoare și o atârnăm undeva printre munți, după care, în partea de sus a panoului Straturi, facem clic pe butonul Blocare pixeli transparenți. Accesați Filtru > Blur > Motion Blur, setați Unghiul la 0° și ajustați valoarea Distanței pentru a transforma bucata cu nervuri a turnului TV într-o farfurie zburătoare cu dungi netede.

Morton Blur

evident-incredibil

Pentru oficial

utilizare

Verificăm dacă stratul cu placa este activ și facem clic în meniul panoului Straturi pe elementul Strat nou. În fereastra care se deschide, bifați caseta de selectare Utilizați stratul anterior pentru a crea masca de tăiere. Cu o pensulă neagră moale, aproape transparentă, vopseaua pe acest nou strat pentru a întuneca părțile corespunzătoare ale plăcii. Deoarece am creat o mască de tăiere,

mișcările de pensulă vor fi aplicate doar pe placă, nu pe peisajul din jur.

Pentru a rezolva puțin mai mult umbrele și luminile de pe farfurie, luați instrumentul Smudge și utilizați o perie mică și moale cu o opacitate de aproximativ 40% pentru a unge umbrele cu linii orizontale. Apoi luăm o perie și mai transparentă de diametru mai mare și cu ajutorul ei îndoim ușor liniile orizontale.

Placa arată încă destul de artificială. Lipiți toate straturile împreună, măriți-l puțin și înclinați-l ușor. Înmuiați marginile așa cum este descris la pagina 26. Creați un nou strat, eșantionați culoarea cerului și utilizați o perie mare moale cu o opacitate de aproximativ 20% pentru a picta lovituri ușoare pe spatele plăcii.

Pentru a ascunde defectele rămase dintr-o singură lovitură, adăugați textura.

Lipiți straturile împreună (Straturi > Aplatizare imagine) și alegeți Filtru > Artistic > Granulație film din meniu. Introducem valori mici pentru Grain, Highiight Area și Intensity, deoarece dorim ca boabele să fie doar puțin vizibile. Estompăm rezultatul cu un filtru Gaussian Blur cu o rază mică, astfel încât granulația să fie vizibilă, dar să nu rănească ochii.

Deja mai bine. Adăugați o mască la stratul cu placa și pictați ușor peste placa din spatele acesteia.Selectați filtrul Motion Blur din meniul Filter> Blur, folosind o valoare mică, apoi mergeți la Gaussian Blur din același meniu - raza este necesara si mica.

IЯ și olz NK

G . Asa de

a doua lumină și d

r.vatvn

d lenn i

Și, în final, dăm imaginii realism - vor fi folosite aceleași texturi pe care le-am folosit pentru a crea fotografia spiridușilor. Tragem fotografia cărții poștale în munca noastră și eliminăm marginile cu o gumă de șters sau cu o mască, deoarece ne interesează în primul rând cadru.

Pentru a ne face poza și mai credibilă, să încercăm să o îmbătrânim puțin. Mai întâi, reduceți saturația culorii folosind funcția Nuanță / Saturație (glisorul Saturație), apoi faceți tonul: în meniul derulant al ferestrei Filtru foto (meniul Imagine> Ajustări), selectați Sepia și modificați valoarea Densității la 60. %. Reveniți la Nuanță/Saturație și creșteți ușor intensitatea culorii în canalul verde.

Pentru a deruta și mai mult privitorul, adăugăm lucrărilor noastre câteva resturi, praf, zgârieturi și pliuri, care vor afecta în egală măsură atât placa, cât și peisajul din spatele acesteia, făcând astfel

textura lor comună. Toate acestea pot fi fie scanate, fie găsite în formă finită pe Internet.

Primul dintre crop circles cunoscut de noi, sau, cum le numesc și eu; în alte cercuri, a apărut în Wittsch /re în 1978, deși cea mai veche mențiune documentată a acestui fenomen datează probabil din 1648: gravura „Diavolul cu coasă” (Mowing Devil) înfățișează un diavol cosind o figură asemănătoare pe câmpul unul din cele care au primit o largă publicitate în secolul al XX-lea.

În 1978 doi prieteni. Doug Bower și Dave Chorley s-au târât dintr-un pub din Whitshire și, pentru distracție, au decis să vadă ce s-ar întâmpla dacă ar lua iarba într-un câmp din apropiere sub forma unei figuri interesante. Din acel moment, ochii iubitorilor de neobișnuit din întreaga lume s-au repezit spre astfel de cercuri.

Romanticii consideră aceste urme a fi urme ale vizitelor extraterestre, iar scepticii sunt siguri că toate acestea sunt opera picioarelor umane — și această părere nu este neîntemeiată: nu numai doi frați acrobați Doug și Dave s-au distins prin pasiunea pentru călcarea formelor geometrice, dar și, de exemplu, o persoană precum John Lundberg, care în 1996 a recunoscut că multe cercuri sunt o problemă a entuziasmului său fanatic. Astăzi, pe site-ul său www.circlemakers.org, împărtășește rețete pentru a face cercuri folosind metoda clasică non-digitală.

În ciuda faptului că puteți face un astfel de cerc, spre deosebire de asamblarea unei farfurii zburătoare funcționale sau de creșterea unui homunculus, cu propriile mâini și picioare, vă sugerăm să nu călătoriți departe de oraș, ci, după ce faceți cafea și porniți muzică, tăiați-vă propria silueta pe computer.

Crearea unui cerc de vrăjitoare pe un computer este ușoară. În fotografie, cercul este vizibil datorită diferenței de înălțime dintre firele de iarbă neatinse și zdrobite - de fapt, un astfel de efect. nevoie de a realiza

Nu aveți nevoie de o tablă sau o riglă pentru asta.

Deci, tot ce ne trebuie pentru o imitație credibilă a cercului unei vrăjitoare nu sunt cizme de cauciuc și un pulover cald, ci câteva filtre și efecte Photoshop. Această metodă va lăsa recolta în câmpuri sănătoase și în siguranță și, în același timp, vă va permite să vă distrați mult timp alături de cititorii blogului dvs., care la început, desigur, nu vor crede, dar. În plus, vom folosi măști de strat care oferă o mai mare acuratețe a lucrării, datorită faptului că nu îndepărtează fragmentele de imagine, ci le ascund doar temporar de la vedere. Ei bine, la afaceri!

Deschidem fișierele field.jpg și Creation cu schema cercului de pe disc.

Transferăm cercul într-un fișier cu un câmp - acesta va fi cel de sus în lista de straturi. Folosind funcția Free Transform, distorsionăm cercul astfel încât să se încadreze în perspectiva imaginii câmpului. Acum creați un nou strat și desenați cu instrumentul Rectangle Marquee pe el un pătrat mare negru, aproximativ jumătate din dimensiunea imaginii. Fără a elimina selecția, procesăm pătratul cu filtrul Adăugare zgomot din grupul Zgomot cu valoarea Cantității de 120% și modul Monocromatic bifat.

Fotografiile aeriene sunt deosebit de bune pentru a face cercuri, dar orice fotografie cu o perspectivă clară va face bine.

Am scris despre cum să creați un astfel de cerc în Paint Shop Pro X într-una dintre numerele anterioare, iar acum să încercăm să ne dăm seama cum funcționează în Photoshop. Instrumentul nostru principal va fi hărțile de deplasare ale filtrului Displace. Și pentru a ne asigura că forma creată este apăsată ușor în imaginea originală a câmpului, este necesar să alegeți modul corect de amestecare a stratului.

Pătratul nostru este încă selectat. O procesăm cu filtrul Filter > Distort > Twirl cu valoarea maximă. Apoi aplicați acest filtru din nou cu aceeași putere (puteți apăsa doar CtrI + F) și înmuiați spirala rezultată cu filtrul Filtru > Blur > Radial Blur în modul Spin cu o valoare Cantitate de 5. Folosind instrumentul Free Transform, distorsionați textura astfel încât să se potrivească cu desenul cercului vrăjitoarei.

eu

eu

eu

evident-incredibil

Țineți apăsată tasta Ctrl și faceți clic pe stratul cu modelul de cerc pentru a crea o selecție pe baza acestuia. Faceți stratul de textură activ și alegeți Selectați > Invers din meniu și apoi Editați > Ștergeți. Ștergeți stratul cerc inițial și creați unul nou schimbând modul său de amestecare în Suprapunere. Creați un alt pătrat negru cu zgomot (Add Noise filter), dar de data aceasta nu îl vom răsuci.

Schimbați unghiul de perspectivă al acestui nou strat în același mod ca în pasul al doilea și eliminați excesul în modul descris. În partea de sus a panoului Straturi, faceți clic pe pictograma Blocare pixeli transparenți. Accesați meniul Fi Iter > Blur > Motion Blur și modificați Unghiul la 85 și Distanța la 20. Țineți apăsat CtrI și faceți clic pe rândul stratului din panoul Straturi pentru a-i selecta conținutul și alegeți Strat > Mască strat > Ascundere selecție din meniul.

eu

Faceți clic pe pictograma lanț dintre pictogramele de strat și de mască de strat pentru a le deconecta. Deplasați masca ușor în jos și la stânga, creând astfel un efect de profunzime. Schimbați modul de amestecare al acestui strat la Overlay.

Photoshop File Edit Image Select Filler View Wlvidow

H i.illov-ilika ...țj Nou►

Strat duplicat.. p-»™

1 Șterge ►|-

Strat de propenă...

stilul stratului

□IJ

Noul strat FUI

Nou Strat De Ajustare

Mască vectorială

Pelease Cllpplng Masca

Obiecte inteligente

SHce bazat pe straturi noi

Neir ă: Și „I44.

Λΐί Rfiveal an

Ascunde-l pe Ail

va G j Reveal Selection

Faceți activ stratul principal cu cercul, selectați Strat nou în meniul panoului

Straturi și bifați Utilizați stratul anterior pentru a crea o mască de tăiere. Ctrl-clic pe linia stratului cerc și inversează selecția rezultată cu Sélection > Inverse. Completați selecția cu negru. Acum faceți clic în timp ce țineți apăsat CtrI pe masca de strat creată la pasul 4.

Faceți o copie a stratului de fundal. Selectați pe panoul Straturi toate straturile, cu excepția celui de fundal, și lipiți-le împreună alegând elementul de meniu Unde Straturi din meniul panoului Straturi.

Obținem două straturi - câmpul original și cercul vrăjitoarei suprapus peste el. Selectați o opacitate potrivită pentru stratul superior și adăugați ceva zgomot întregii imagini.

Alegeți din meniul Layer > Layer Mask >

Ascundeți Sélection și faceți clic pe lanț pentru a detașa masca. Facem stratul în sine activ și mișcăm conținutul în jos și la stânga puțin pentru a obține o umbră. Alegeți din meniul Strat > Mască strat > Aplicare. Estompați stratul cu un filtru Gaussian Blur cu o rază de 1 px, apoi duplicați-l și, de asemenea, estompați-l cu acest filtru, dar cu o rază de 3 px.

Decupați obiectul și copiați-l într-un nou strat. Creați altul sub acest strat, apoi faceți clic, ținând țintă Otri, pe linia stratului cu obiectul pentru a obține o linie de selecție bazată pe acesta. Faceți stratul de jos activ și umpleți forma cu negru.

Deschideți filtrul Gaussian Blur din meniul Filter > Blur, introduceți o valoare a Razei de 2 sau 3 și faceți clic pe OK. Schimbați modul de amestecare al stratului de umbră la Multiply pentru a obține o umbră clară în jurul obiectului. Umbra înconjoară obiectul din toate părțile, dar acest lucru este ușor de reparat. Ne înarmam cu instrumentul Lasso și setăm estomparea (Feather) la 20 de pixeli în panoul de setări.

Tăiați excesul

Conturăm cu instrumentele Lasso acele locuri în care nu ar trebui să existe o umbră. Nu trebuie să le faci pe toate deodată. Puteți selecta și elimina mai întâi umbra de pe margine și apoi din partea de sus.

Repetăm

Când umbra este gata în prima aproximare, copiați stratul cu ea și aplicați filtrul Gaussian Blu pe copie.

Adăugarea unei texturi

Atunci când faceți falsuri, în special cele care înfățișează fenomene supranaturale, poate fi utilă ascunderea unor defecte de procesare prin textură. Hârtia mototolită este cea mai potrivită pentru aceasta, mai ales dacă este deja colorată în sepia, puneți câteva pete pe foaie, vărsând accidental ceaiuri sau suc pe ea, apoi puneți foaia la cuptor, astfel încât să devină galbenă și să capete un aspect interesant. Aceste acțiuni imită îmbătrânirea hârtiei și conferă realism imaginii – Acum, atât obiectul încorporat, cât și cadrul original au aceeași textură. Pe de o parte, ascunde defectele inevitabile și lipsa de forjare, pe de altă parte, aduce rezultatul mai aproape de realitate dacă s-a dovedit a fi prea clar și frumos. Nu uitați să experimentați cu modurile de amestecare a straturilor, textura ar trebui să devină o parte integrantă a imaginii.

Este foarte important să poți simula corect luminile și umbrele. Puteți folosi următoarea metodă:

cu o rază de 20-30px pentru a crea o umbră mai moale. De data aceasta, eliminând părțile suplimentare ale umbrei, setați valoarea Feather pentru instrumentul Lasso la o valoare mai mare.

Puteți copia din nou stratul cu o rază Gaussian Blur și mai mare. Să încercăm diferite rapoarte de opacitate ale straturilor cu umbre. Dacă umbra incoloră pare nenaturală, deschideți fereastra Nuanță/Saturație, bifați caseta de selectare Colorizare, creșteți Saturația la 80, Luminozitatea la 10 și ajustați Nuanța astfel încât culoarea umbrei să se potrivească cu umbra imaginii de dedesubt.

JOCURI CU CULOARE

Nu strica să înveți și gradarea culorilor. Când aveți de-a face cu falsuri, trebuie întotdeauna să acordați atenție chi-ului. Pentru a imita o fotografie veche, modul Duotone este bine potrivit. Mai întâi, convertiți imaginea în Grayscale Image > Mode) și apoi în Duotone din același meniu. Lista turului, selectați Duotone. faceți clic pe al doilea pătrat de lângă Ink 2 și selectați o nuanță galbenă. Combinația de negru și galben are ca rezultat un ton sepia

Elements nu are un mod Duotone, dar același efect poate fi obținut utilizând caracteristica Variații de culoare. Convertim imaginea în alb-negru și apoi selectăm Îmbunătățire > Reglare culoare > Variații de culoare din meniu Slăbim ușor culoarea albastră și obținem o nuanță sepia.

Nimic nu trădează o cusătură de computer ca o margine ascuțită și aspră pe un obiect introdus. Acest lucru poate fi evitat prin alegerea corectă a valorii Feather la selectarea obiectului, dar uneori este prea târziu pentru a face acest lucru și uneori nu este posibil să controlați cu precizie gradul de netezire. Din fericire, există o modalitate dovedită de a estompa orice, chiar și cea mai rigidă graniță.

Verificați dacă obiectul se află pe un strat separat. Faceți clic pe acest strat în timp ce țineți apăsat CtrI pentru a crea o selecție bazată pe obiect, apoi alegeți Invers din meniul Selectare. Tot spațiul stratului este acum selectat, cu excepția obiectului.

Alegeți din meniul Selectare > Modificare >

Extindeți pentru a extinde selecția cu doi pixeli. Apoi alegeți Selectare > Pene și introduceți o valoare de 2 pentru a atenua chenarul de selecție extins.

Acum să folosim filtrul

Blur Gaussian. Acesta va afecta doar marginea lată de unul sau doi pixeli din jurul marginii obiectului, așa că o rază de 1 px ar trebui să fie suficientă. Marginea se va amesteca ușor cu imaginea din jur, în timp ce restul obiectului va rămâne intact.

După ce ai simțit rafale de lumină în mâini, ai încetat să te bucuri de artificiile colorate de pe monitor și ai început să te gândești să comanzi avioanele iluminate, este timpul să te gândești la următoarele...

Abordare non-standard a sarcinilor standard

FAQ

Creativ

KPEAÍMP

fotomozaic

Fotografie

mozaicuri

ATELIER FOTO

Mulţi dintre voi aţi văzut această tehnică • ■> w în lucrările artiştilor foto, pe

■■■*1 postere sau în designul site-■ ■ ■ ■ i bunuri. Surprinde și vrăjește -I— -I: se pare că te uiți la fotografie, dar de îndată ce te apropii, începe să ți se undă în ochi, se pare că poza se desparte în multe minuscule... da, da, în sute de fotografii individuale

microscopice. Pe fiecare dintre ele este descris ceva, ele pot fi considerate separat pentru o lungă perioadă de timp, nu sunt conectate între ele în niciun fel. Ne retragem câțiva pași înapoi - grămada haotică de comploturi dispare și o imagine mare clară este din nou în fața ochilor noștri.

De fapt, dacă te gândești bine la asta, acest lucru nu este surprinzător. Orice imagine poate fi descompusă în cele mai mici elemente - puncte individuale de o anumită culoare și luminozitate. Arta tradițională a mozaicului se bazează pe același principiu - artistul mozaic selectează numărul necesar de pietricele de diferite culori și își creează opera din ele. Pietrele mai închise formează umbre, pietrele mai luminoase formează tonuri deschise.

Dacă doriți să creați ceva grozav, încercați să colectați o sută sau două fotografii, să le sortați după culoare și ton și să le puneți împreună într-o singură imagine. Dacă dimineața nu începi să te lovești cu capul de perete, te poți considera un mozaicist desăvârșit. Și pentru cei cărora nu le place să-și complice viața, există o modalitate mai ușoară de a obține un efect similar: trebuie să colectați mai multe fotografii, să le aranjați în rânduri într-un singur fișier și apoi să suprapuneți o cheie mare translucidă deasupra Această tehnologie nu numai că duce la un rezultat mai rapid, dar vă permite și să aranjați destul de simplu și eficient o colecție de imagini pe un anumit subiect. Să zicem că te-ai întors din vacanță. Aranjați toate fotografiile sub forma unui mozaic, suprapuneți-o pe cea mai iubită și impresionantă deasupra, adăugați un titlu și veți avea un poster minunat despre călătoria dvs.

Colectarea mai multor imagini

CREATIV

fotolizaice

Pregătirea imaginilor pentru mozaic

Șabloanele scriptate sunt o modalitate excelentă de a procesa rapid un număr mare de fotografii, dar nu trebuie să uitați niciodată că un șablon se aplică numai copiilor de fișiere și niciodată originalelor. În caz contrar, întreaga ta colecție neprețuită de fotografii de înaltă rezoluție se poate transforma într-o clipă într-un set compact, dar inutil de pătrate mici colorate.

G s
AcerJeaf.jpg _
AcerjcMjPí Acíc.iu renjpr)Bandanas.Max2oorn_Z10 O.tíf
Un cbviouj rtjse-ctf -■ Beads.MacroJlOOO și BkieRowec.Mïcro_Z10OT
■ Λ
EHdsí-Wld"Anef"-ZlOOO.tl arcade.tifBlindine 5uns" tlf
■ - Bi anches .tlf íăl
Canon40OD_flower5tall.tifCanon40(K>_PhoneBox.tI

A doua oară poți folosi un set de fotografii de pe disc.

Pentru început, creați un folder și copiați toate imaginile în el, din care va fi compus fundalul mozaicului. De asemenea, pentru

2 Acum

creați un script pentru a redimensiona automat multe instantanee (pentru orice eventualitate, l-am scris pe disc). Deschideți unul dintre instantanee și extindeți panoul Acțiuni (Fereastră > Acțiuni). În meniul acestui panou, selectați Acțiune nouă și setați un nume pentru script, de exemplu, redimensionați fotografia. Acum, tot ce vom face va fi scris în acest script.

Înainte de a rula scenariul, este logic să vă gândiți la dimensiunea și forma celulelor mozaic și să calculați numărul de fotografii. Cel mai simplu mod de a face fotografii este pătratul, atunci acestea se potrivesc bine în rânduri și coloane și va fi ușor de calculat numărul necesar dintre ele. De exemplu, dacă doriți să faceți poze de 1x1 cm, atunci pentru a umple o casetă de control de 20 cm lățime și 10 cm înălțime, aveți nevoie de 20 de coloane și 10 rânduri, adică 200 de poze. Dacă imaginile sunt mărite la 2x2 cm, un control de aceeași dimensiune va necesita doar 10 coloane și 5 rânduri, adică 50 de imagini.

Dimensiunea imaginii, reduceți

Reeșantionați imaginea. Introduceți 1 cm în câmpurile Lățime și Înălțime și 200 pixeli/inch în câmpul Rezoluție.

Faceți clic pe OK și salvați fișierul. Închidem fereastra. Acum faceți clic pe caseta gri Stop din partea de jos a panoului Acțiuni. Înregistrarea scenei

nariya s-a terminat.

J Accesați folderul cu fișierele pregătite pentru mozaic, verificați dacă folderul cu fotografiile originale se află într-o altă locație, selectați toate fișierele din folderul de copiere și trageți-le pe pictograma șablonului de script pe care am salvat-o în acest folder. Ca urmare, toate fișierele vor fi reduse automat la o dimensiune de 1 x 1 cm cu o rezoluție de 200 dpi. O să ia ceva timp. Deoarece Elements nu are o funcție de înregistrare a scripturilor, utilizatorii acestui program vor trebui să reducă manual toate instantaneele.

Alegeți din meniul Imagine >

Poate bifa caseta de lângă

Constrain Proportions și bifați

4

Găsim în meniul File> Automate> Create Droplet, pentru a

salvați scriptul înregistrat ca șablon. Apăsați butonul Groóse și selectați folderul în care șablonul va fi salvat ca fișier mic - „picătură”.

doar salvați-l în folderul cu imaginile în sine pentru mozaic. În lista Acțiuni, găsiți scriptul nou creat și faceți clic pe OK.

6

Acum puteți crea o imprimare index din fișierele reduse,

sau așa-numitul control și va sta la baza mozaicului nostru. Din meniul principal al Photoshop, alegeți Fișier > Automatizare > Foaie de contact II. Utilizatorii Elements trebuie să selecteze Fișier > Foaie de contact II.

fotomozaic

Laura Sykes

Laura Sykes este o artistă și editor care este superbă nu numai în Corel Painter, ci și în vechiul Photoshop, în care a creat acest tutorial uimitor.

O mie într-unul

Fișa de contact i

Clic

Cnoose... J trebuie să folosească. p-da

Q Includeți toate subfolderele

■ Sou gee imagini-----------------------   ~~~

Utilizare: Fotder   Í

g   Alege... Maci toshH Utilizare. .p magi desktop,

u   ~ì Inc ude Ah Subfolders

i_

selectați imaginea d rector.

= W desktop .mages_______________ C | Qsearch

Bine

baston

buton

Alegeți (Răsfoiți) și

selectați folderul în care se află

pregatit pentru

imagini de mozaic.

-document-

uni:

Watth: [48

Dimensiune: [30

Rezolutie: |2Õ0~ I ^pixeis/cm

Mod®' RGB Color C

Sf

Aplatizați toate straturile

Am folosit modul de amestec Hard Light, dar există și alte moduri care dau și un efect interesant.

eu Sykes

ivork

I toShHD toshop Creat,., ge Bank

ktop

contacte eet magii th 350D test shot_wlde.tif

A10-Galben3.jpg

A600_t3ntagel_zoom.jpg a700„beeJPC a700 red.JPG

Dare Modificator!

23 10/2006

Astăzi

Todav

Astăzi

Astăzi

Astăzi

8

În secțiunea Document, introduceți dimensiunile totale ale mozaicului. Ne oprim

mințit pe valorile Lățimea—48, Înălțimea—30,

Rezoluție - 200. Ne asigurăm că elementul Flatten

AN Layers este bifat.

Se întunecă

iwuue: ciclu de călugărițe

j ΨI Aplatizare straturi AI

I____

-Tum nails ----------------'—   —~~

Loc, peste fi... ; Z; Utilizați Auto-Spacng

coloană. 48   ]Verticală: jcj cm

Rânduri: [SO j Ho izontaD: |o cm

Roíate For Bess Fit

j Utilizați Fi leñame ca Captioiri

Font. 'Helvetica   FontSze- 12ptH

wf

9 Acum introducem numărul de rânduri și coloane din controlul nostru. Deoarece toate imaginile au dimensiunea de 1x1 cm, introducem numărul de rânduri și coloane în funcție de lățime și înălțime - 48 și 31. Bifați caseta de selectare Rotire pentru cea mai bună potrivire și introduceți 0 în câmpurile Vertical și Orizontal, astfel încât să nu existe alb. spații dintre imagini. De asemenea, nu avem nevoie de câmpuri pentru semnături cu nume de fișiere.

1 0 Corect

va apărea o imagine schematică a mozaicului finit, precum și informații despre câte fotografii sunt conținute în folderul selectat. Faceți clic pe OK pentru a începe generarea mozaicului. Dacă nu există suficientă fotografie pentru a umple dreptunghiul corect, copiați cu instrumentul Rectangle Marquée unele dintre imaginile din imaginea deja finalizată și transferați-le în zone libere, albe.

uşura

Lumina liniara

unsprezece

Deschideți imaginea principală (sau o fotografie a mașinii de pe disc),

selectați-l pe tot, copiați și lipiți-l în fișierul mozaic. Schimbați modul de amestecare al stratului la Lumină tare, astfel încât mozaicul să fie vizibil.

prin ea.

12

Acesta ar putea fi sfârșitul, dar dacă trebuie să convertiți fișierul în modul CMYK, trebuie să adăugați puțin contrast. Faceți stratul de mozaic activ, deschideți panoul Curbe și luminează puțin tonurile, așa cum se arată în captura de ecran.

ATELIER FOTO

31

fotomozaic

PE DISCUL NOSTRU Veți găsi fișierele sursă pentru această lecție în folderul Mosaici

Schimbați și experimentați

13

Puteți încerca să schimbați gama de culori atât a imaginii principale, cât și a mozaicului folosind funcția Hue / Saturation pentru a obține un efect suplimentar interesant. Și puteți face mozaicul în general alb-negru.

14

Un alt truc: cu instrumentul Rectangular Marquée, trageți

încadrați dreptunghiular mai multe imagini din mozaic și ștergeți-le sau ascundeți-le sub mască. Și puteți invers - faceți stratul cu fotografia principală activă și eliminați secțiuni dreptunghiulare sau pătrate din acesta, astfel încât prin ferestrele rezultate să puteți vedea clar

mozaicurile sunt vizibile.

PRACTIC În muncă și creativitate

Fotografii profesioniști folosesc liste de verificare (printări index) tot timpul, deoarece este cel mai simplu mod de a arunca o privire asupra întregii tale colecții de fotografii. Dacă intenționați să vă inscripționați imaginile pe un disc, puteți pregăti un control în avans și îl puteți introduce în cutia cu CD-ul sau DVD-ul. Apoi, ridicând discul, puteți vedea imediat conținutul acestuia.

În zilele noastre, există atât de multe opțiuni gata făcute pentru proiectarea albumelor foto încât este dificil să surprinzi pe oricine

chiar și cu cel mai sofisticat design. Dar uneori vrei să faci un cadou real și exclusivist. Tehnologia descrisă de noi este cea mai potrivită pentru aceasta, deoarece se poate realiza un mozaic din fotografiile incluse în album. Mai mult, poți realiza o astfel de copertă originală atât pentru un album foto obișnuit, cât și pentru un disc cu fotografii.

Cei cărora le place să filmeze cu o cameră video digitală, cel mai probabil, au venit cu ideea de a crea screensavere originale pentru filme. Puteți aplica aici mozaic fotografic. Mai întâi, cele mai interesante cadre sunt selectate din filmare, apoi un mozaic este asamblat din ele pe baza controlului, iar cel mai spectaculos cadru este lăsat ca imagine principală. Rămâne doar să adăugați un titlu și butoane care lansează diverse episoade ale filmului și puteți invita prietenii să vizioneze.

risuam batik

Vrei ceva exotic? Astăzi vom picta pe țesătură și vom crea texturi uimitoare.

în Photoshop

Este imposibil să-ți imaginezi o viață fără griji într-un paradis tropical fără țesături vopsite elegante.

Culorile și modelele vibrante de pe țesătură evocă gânduri despre locuri exotice și țări îndepărtate. Există multe tehnici de vopsire a țesăturilor, iar una dintre ele este batik. Acest cuvânt ne-a venit din Indonezia: ba este țesătură de bumbac, iar tik este tradus ca „punct” sau „picătură”. Acest tip de vopsire se bazează pe proprietățile unor materiale, cum ar fi ceara, parafina și lipiciul modern de cauciuc, care nu permit trecerea apei și, ca urmare, vopseaua. Batikul a fost răspândit în special în Africa, India și China, precum și în Asia de Est.

Batikul poate fi cald sau rece. Când creați batik fierbinte, modelul de pe țesătură este

împins cu ceară topită, drept urmare aceste zone își păstrează culoarea inițială (culori de alb sau țesături). La aplicarea vopselei, poate apărea amestecarea culorilor, formând tranziții de culoare interesante. De asemenea, folosind această tehnică, puteți adăuga craquelure țesăturii - o rețea de fisuri care sunt formate din ceară crăpată și vopsea turnată în aceste crăpături.

Astăzi vă vom arăta cum să creați batik în stil tribal și să imitați țesăturile șifonate multicolore folosind Photoshop și vă vom oferi câteva trucuri interesante pentru utilizarea măștilor și a filtrelor. Veți avea nevoie de un scanner și (de preferință) de o tabletă grafică. Cu toate acestea, dacă nu aveți un scanner, texturile potrivite pot fi descărcate de pe www.mayang.com/textures.

PREGĂTIREA „ȚESATURA DIGITALĂ” Aplicarea culorii

I Să începem cu o selecție de culori ale țesăturilor. Deschideți fereastra Color selector făcând clic pe pictograma de culoare de lucru din bara de instrumente. Introduceți valoarea culorii ebs637 în câmpul cu pictograma I. Faceți clic pe OK și deschideți setările pentru culoarea de fundal. Introduceți valoarea 7d4810 în același câmp.

Selectați instrumentul Gradient și setați tipul de umplere la Gradient radial. Faceți clic pe eșantionul de gradient din bara de opțiuni a instrumentului pentru a deschide fereastra Editor de gradient și asigurați-vă că eșantionul din prim plan la fundal este bifat. Faceți clic în centrul imaginii și, ținând apăsat butonul mouse-ului, trageți instrumentul până la marginea pânzei.

$ Destul de des țesătura pictată în tehnica batikului are o colorare caracteristică neuniformă. Pentru a simula acest efect în Photoshop, trebuie să scanați unele materiale șifonate, cum ar fi plasticul sau hârtia. Deci, pentru proiectul nostru, am scanat o coală de hârtie mototolită.

Textura mai eficientă

L

4

Textura hârtiei este interesantă în sine, dar avem nevoie de ea pentru a obține efectul de pete de cerneală asupra țesăturii. Accesați Imagine > Ajustări > Nuanță/Saturație și bifați caseta de selectare Colorare din colțul din dreapta jos - acest lucru va echilibra schimbările de culoare în umbre și lumini.

Acum introduceți următoarele valori: Hue - 320, Saturation - 64, Lightness - 0. Ca urmare a acestor acțiuni, hârtia capătă o nuanță roz. Apăsăm OK.

Acum accesați lista de moduri de amestecare din partea de sus a panoului Straturi și selectați Lumină moale pentru stratul de hârtie.

Creeaza o

Trageți linia stratului de hârtie din panoul Straturi la pictograma strat nou pentru a o copia. Schimbați modul de amestecare al copiei înapoi la Normal. Rotiți imaginea în sensul acelor de ceasornic cu 90°

(Editare > Transformare > Rotire 90° CW). Pentru a potrivi imaginea în pânză, vom folosi funcția Scala din meniul Editare > Transformare.

O MICĂ POVESTE

Despre tehnologii batik

Lista de opțiuni de blocare din partea de sus a panoului Straturi simplifică foarte mult munca, asigurând împotriva erorilor. Primul buton cu nouă pătrate vă permite să lucrați numai cu acei pixeli care sunt deja în strat - îi puteți muta, recolora, dar nu puteți crea pixeli noi, de exemplu, cu o lovitură de pensulă care a depășit marginea un obiect din strat. Al doilea buton, cu o pensulă, interzice orice schimbare de culoare în strat. Al treilea, cu săgeți, vă permite să desenați orice pe strat și să adăugați noi linii în afara obiectului finit și nu veți putea muta stratul blocat de acesta cu o mișcare incomodă. Acesta din urmă, cu o blocare, blochează complet stratul.

_________________G~

Cuvântul „batik” evocă diferite asocieri. Cineva se va gândi la cămășile colorate purtate de hipioți, cineva – la eșarfe de mătase strălucitoare cu păsări fantastice, cineva – la colorarea sofisticată a naturii moarte realizate pe cea mai fină țesătură.

Primul, al doilea și al treilea vor avea dreptate, deoarece batik este o tehnologie pentru crearea de modele strălucitoare și neobișnuite pe o țesătură subțire specială. Deși batik este produs în multe locuri din Africa până în

Mai întâi, materialul este amorsat, apoi artistul desenează un model manual sau îl aplică folosind un șablon. După aceea, maestrul acoperă imaginea cu ceară. În Indonezia, renumită pentru batici, ceara se aplică cu creioane speciale de ceară.

Rusia, toate variațiile se bazează pe tehnica tradițională cu utilizarea de ceară și vopsea. În primul rând, o schiță este creată și transferată pe material. Apoi desenul este acoperit cu ceară. Zonele protejate de ceară nu primesc vopsea, așa că rămân albe după colorare. Diferite regiuni folosesc tehnici diferite, dar cel mai adesea țesătura este cerată și vopsită de mai multe ori. La sfârșitul lucrării, ultimul strat de ceară este îndepărtat și în

Țesătura ceară este scufundată în vopsea și uscată. În funcție de ideea artistului și de priceperea acestuia, țesătura poate fi cerată și vopsită de mai multe ori, obținând o varietate de efecte. Utilizarea coloranților translucizi duce la amestecarea culorilor și la apariția unor noi deschideri.

rezultatul este o imagine multicolor spectaculoasă.

Datorită tehnologiei moderne și cererii în creștere, textilele vopsite au devenit disponibile pe scară largă în întreaga lume, dar această popularizare a afectat calitatea. Adevăratul batik handmade este scump, totuși, dacă vă imaginați câtă muncă s-a investit în el, prețul nu va părea atât de mare.

Din materialul finit pot fi cusute o varietate de produse. Batik de înaltă calitate este o operă de artă independentă care poate deveni parte a unei expoziții de artă. Cu toate acestea, hainele sunt de obicei cusute din țesătură vopsită - de la sarong tradiționale la ținute moderne.

36

ATELIER FOTO

trage batik

UI

CHARLENE SHUA

Înainte de a deveni ilustrator, Charlene a lucrat ca designer și manager de proiect web. Site-ul lui Charlene: www.charlenechua.com.

Adăugarea de flori

INSTRUMENTE

Acum să folosim setările de Nuanță/Saturație pentru a recolora stratul de hârtie redus magenta. Bifați caseta de lângă Colorare și setați următoarele valori: Hue - 268, Saturation - 43, Lightness - -16. Apoi accesați Imagine > Ajustări > Luminozitate/Contrast și introduceți -14 în câmpul Luminozitate și 19 în câmpul Contrast (puteți ajusta setările în funcție de cum arată textura dvs. scanată).

Schimbați tipul de amestec al stratului la Înmulțire. Acum să dezactivați sunetul

culori, utilizați filtrul Median de la

Meniu Filtru > Zgomot. Setați raza la o valoare

4. Faceți clic pe OK și reaplicați

filtrați cu aceleași setări apăsând CtrI + F. Ca rezultat, nuanța violet va deveni mai moale

și se amestecă mai bine cu galbenul straturilor de dedesubt.

LJ

Când lucrați într-o mască de strat, puteți utiliza doar negru, alb sau gri.

Tunurile negre din mască ascund complet imaginea Folosind scale de gri, imaginea de sub mască poate fi semitransparentă (cu cât culoarea este mai închisă, cu atât imaginea va fi mai transparentă). Culoarea albă lasă imaginea neschimbată.

Textura mov arată prea perfectă. O vom face mai puțin omogenă mascând unele zone. Deci, accesați stratul de textură violet făcând clic pe linia acestuia din panoul Straturi. În partea de jos a panoului Straturi, faceți clic pe butonul cu un cerc într-un dreptunghi.

10

Un dreptunghi alb va apărea lângă pictograma stratului violet din panoul Straturi. Faceți clic pe el pentru a trece la lucru cu masca de strat. Acest lucru va schimba culorile de lucru și de fundal în alb-negru. Negrul va acoperi complet imaginea, în timp ce nuanța de gri va crea o mască semi-transparentă.

Selectați instrumentul Pensule și extindeți panoul Pensule cu tasta F5. Faceți clic pe săgeata neagră mică de lângă numele panoului sau din dreapta și selectați colecția Wet Media Brushes. Apăsăm OK. Găsiți pensula Watercolor Light Opacity (numele pensulelor sunt evidențiate dacă

țineți cursorul mouse-ului peste ele, măriți-i dimensiunea și începeți să pictați peste masca de strat, reducând astfel numărul de pete violete.

12

Țesătura este alcătuită din multe fire întrețesute. Pentru a simula o astfel de textură, creați un nou strat și umpleți-l cu o culoare gri deschis. Aplicați filtrul Texturizer din meniul Filter > Texture, mai întâi selectând textura Canvas din meniul derulant Texture și setând setările în așa fel încât să obțineți un ușor efect de pânză. Schimbați modul de amestecare al stratului la Înmulțire.

13

În cazul nostru, modelul batik va avea o culoare albă, deoarece de fapt este format din secțiuni nevopsite ale țesăturii. Am fotografiat câteva flori de hibiscus care vor arăta perfect pe modelul de țesătură dorit. Deschideți fișierul flowerl .jpg de pe disc și mutați-l la lucru.

Fotografiile cu flori de hibiscus pentru acest proiect pot fi descărcate și de pe www.morguefile.com. Autorul lor este un utilizator numit 5.

Vrabie. Pe site gasesti o multime de imagini utile la rezolutie buna. Nu uitați că toate sunt doar pentru uz necomercial.

T_____________________

ATELIER FOTO

J7

trage batik

Lucrul la elementele principale

În Rusia, tehnica batik a intrat în modă la începutul secolului trecut, odată cu perioada de glorie a erei Art Nouveau și este încă populară și astăzi. Dacă munca noastră vă interesează și doriți să o repetați singur cu metode non-digitale, bine ați venit pe site-ul www.mayarg. com/texturi. Nu uitați să studiați mai întâi cu atenție galeriile batik introducând numele tehnicii în orice motor de căutare, de exemplu www.yandex.ru.

14

Conturarea florii cu Instrumentul Lasso Nu trebuie să vă străduiți să creați un contur perfect, de fapt, este mai bine să măriți distanța dintre petale, astfel încât floarea să pară mai grafică. Ținând apăsată tasta Ctrl sau Shift, selectați mai multe elemente simultan. Apoi creați un nou strat și umpleți zonele selectate cu culoare.

15

Vom lua a doua floare din fișierul flower2.jpg. În același mod, îl încercuim de-a lungul conturului și creăm un nou strat. În plus, puteți încercui frunzele. Ca urmare, vom avea mai multe straturi cu flori si frunze. Folosind aceste forme simple, vom crea un model pe material.

Ascundeți straturile cu fotografii cu flori făcând clic pe pătratul cu ochiul din stânga liniei de straturi și mutați straturile cu flori albe în partea de sus a listei de straturi. Creați mai multe copii și utilizați instrumentul Transformare din meniul Editare pentru a le schimba dimensiunea, forma și unghiul. Când ați terminat, întreaga imagine ar trebui să fie acoperită în culori, asemănătoare cu cea din imagine.

17 Îmbinați toate straturile de culoare selectând Strat > Îmbinați straturi din meniu. Cu stratul cu culori lipite activ, faceți clic pe butonul cu nouă pătrate mici din partea de sus a panoului Straturi de lângă cuvântul Blocare și faceți clic pe instrumentul Gradient. Suntem interesați de modelul din prim plan spre fundal și tipul de gradient radial. Setați culoarea de lucru la alb și schimbați culoarea de fundal la #40174e. Efectuăm gradientul rezultat în stratul cu flori, după care schimbăm modul de amestecare al acestui strat la Screen și reducem opacitatea la 80%.

Faceți clic din nou pe butonul de lângă el.

cu cuvântul Blocare în partea de sus a panoului Straturi și estompați efectul rezultat folosind filtrul Gaussian Blur din meniul Filter > Blur (rază

1b). Acum trebuie să reînviem puțin culorile. Să folosim un strat de ajustare din meniul Strat > Strat nou de ajustare > Luminozitate/Contrast. Introduceți 7 pentru Luminozitate și 26 pentru Contrast. Mutați stratul de ajustare în partea de sus a listei de straturi.

19

Deschidem fișierul crack de pe disc - acesta a fost transferat anterior în modul în tonuri de gri. Selectați Imagine > Ajustări > Leveis și mutați toate cele trei glisoare (negru, gri și alb) spre dreapta, așa cum se arată în exemplu. Apăsăm OK.

Deschide fereastra Gama de culori din meniul Selectare, drop-down în partea de sus

în meniu marchem Shadows și apăsăm

BINE. Desenați un instrument de selecție, cum ar fi un Rectangle Marquée, peste selecția rezultată. Când cursorul se schimbă în alb

săgețile cu un pătrat, faceți clic și țineți apăsat

tasta, trageți selecția în documentul cu textura.

21

Alegeți Selectare > Modificare > Contract din meniu, introduceți o valoare de 2 pixeli

și faceți clic pe OK. Asigurați-vă că stratul este activ

cu flori, apăsați Delete. Mutați selecția și apăsați din nou pe Delete. Repetăm

procedați de mai multe ori până când toate florile capătă un aspect ușor neglijent.

38 MAGAZIN FOTO

trage batik

PE DISKUL NOSTRU Veți găsi toate fișierele necesare pentru lucru în folderul Batik

Decorăm perna

22

Fără a elimina selecția, mergeți la stratul de hârtie violet, pe care l-am acoperit cu o mască, și selectați instrumentul Pensule. Schimbați colecția de pensule în Perii de bază, așa cum am făcut la pasul 11 - avem nevoie de o perie moale cu un diametru mare. Reduceți opacitatea acestuia la 75% și cu mișcări ușoare începeți să aplicați mișcări peste zonele selectate. Acest lucru va spori efectul țesăturii șifonate.

Pentru ca florile să pară desenate pe țesătură, faceți clic pe stratul de flori din panoul Straturi și deschideți fereastra Adăugare filtru zgomot din meniul Filtru > Zgomot. Introduceți valoarea 11,86 și faceți clic pe OK. Acum reduceți opacitatea stratului la 56% și schimbați tipul de amestec la Linear Dodge.

Crearea unei compoziții

24

În plus, să facem florile mai strălucitoare. Pentru a face acest lucru, duplicați stratul, schimbați tipul de amestecare la Ecran și reduceți opacitatea la 51%. Lipiți straturile (Layer > Flatter, Image) și salvați rezultatul.

25

Modelul poate fi imprimat pe material și aplicat, să zicem, pe o canapea

pernă. În ultimul număr al „Photomasterskaya”

am vorbit despre diferitele clase de hârtie Hewlett-Packard și despre cum se face

propriul tricou. Pentru a repeta ceea ce s-a spus pe scurt, imaginea este imprimată pe hârtie HP Iron-on Transfers pe un inkjet obișnuit.

imprimantă nominală.

26

Aplicam modelul uscat pe material. Câteva mișcări ale fierului de călcat - și puteți elimina în siguranță teiurile de hârtie deja inutile și vă puteți bucura din plin de creație!

hârtie violetă

hârtie roz

Gradient

atelier de creație

Asigurați-vă că vă trimiteți lucrarea bazată pe această lecție la adresa, horycnaigyandex. ru. Autorii vor fi bucuroși să vă răspundă la toate întrebările și puteți obține informații mai detaliate despre munca artiștilor vizitând site-ul www.horyma.ru.

În acest material continuăm conversația despre tehnica și teoria graficii luminoase, care a început în ultimul număr. Pentru ca cititorul să aibă o idee mai clară despre ce este în joc, amintim câteva puncte importante.

LHJ

Poate că trebuie să începem cu faptul că pictura cu lumină pentru noi este atât o continuare, cât și o parte a picturii - este desenul cu lumină. Și dacă lumina zilei sau

iluminarea din studio este chiar accidentală, creând o imagine completă, apoi doar ceea ce fotograful luminează cu diverse surse de lumină apare în grafica luminoasă din cadru. Prin urmare, o persoană interesată să înțeleagă această tehnică va trebui să învețe să vadă obiectele, plasticitatea liniilor și culorilor altfel decât în viața obișnuită, ca și cum „fără cârje”.

Așa desfășurăm de fiecare dată procesul de apariție (sau manifestare) a unui model sau

obiect din întuneric cu ajutorul luminii. Dar a arăta acest obiect în întregime sau în parte depinde de sarcinile artistice deja stabilite.

Fotograful de lumină folosește lumina așa cum un artist folosește vopseaua, mai complet și complet diferit de iluminatul static de studio. Sau pe stradă, acolo unde este.

În grafica ușoară, artistul creează stropire după stropire, ca un sculptor, obținând din întunericul spațiului ceea ce el însuși este surprins și despre ce dorește să atragă atenția privitorului. Dacă închizi ochii și încerci să găsești un creion întins în locul greșit din cameră, poți fi surprins să vezi că în această realitate creionul nu există.

Amintiți-vă că prin termenul „desen” înțelegem procesul de creare a compozițiilor ușoare

sarcinile noastre

După ce ați simțit explozii de lumină în mâini, ați încetat să vă bucurați de artificiile colorate de pe monitor și ați început să vă gândiți să comandați avioanele iluminate, este timpul să vă gândiți la următoarele:

1 Doriți să creați compoziția de iluminat dorită sau sunteți mulțumit de rezultat? La urma urmei, deocamdată, rezultatele aleatorii sunt destul de digerabile.

2 Doriți să creați o lucrare completă sau sarcina dvs. va rămâne să filmați mai multe schițe ușoare, schițe pentru revizuirea grafică ulterioară?

3 Este important să obțineți o strălucire internă a obiectului sau este suficient să marcați planurile de relief și nu este mai ușor să treceți la fotografierea obișnuită cu lumină în scenă?

4Este important să desenați obiectul separat sau ar trebui să fie legat de fundal, mediu, interior?

Dacă, după ce ați răspuns singur la aceste întrebări, vă dați seama că lucrările viitoare nu vă sperie, ar trebui să petreceți ceva timp ajustând setările camerei

Diafragmă. Valoarea diafragmei depinde de puterea punctelor de iluminare. Avem surse cu care lucrăm la diafragma F4.5-7.1, dar există și altele mai puternice, iar apoi setăm diafragma la F9-11

Concentrarea. Nu este atât de important în ce mod are loc focalizarea: manuală sau automată.Totuși, trebuie avut în vedere că auto

focalizarea trebuie dezactivată după ce obiectul dorit este focalizat, altfel în întuneric, camera va începe să focalizeze din nou și va rătăci.

Extras. Aceasta este o componentă de configurare foarte importantă, deoarece întreaga compoziție de iluminare este realizată într-un singur cadru! Unele camere vă permit să setați o expunere de două, trei minute, dar cel mai adesea expunerea maximă pentru camerele digitale nu depășește 30 de secunde. Prin urmare, este mai bine să achiziționați o telecomandă și un cablu

Pentru meșteri, există informații pe Internet despre cum să faci singur un astfel de dispozitiv.

Trebuie avut în vedere că timpul necesar pentru a crea o lucrare depinde de sarcinile stabilite, de complexitatea compoziției și de tee-ul experimentat al „desenului”. La început, poate dura două minute, apoi 40-50. secunde vor fi suficiente, iar atunci când există un asistent, timpul se reduce semnificativ.

Încercarea de a scrie

Pentru a testa stiloul, este suficient să luați câte un felinar în fiecare mână, apoi, apăsând declanșatoarele și încercând să nu ascundeți modelul, să îl iluminați în mod arbitrar. În acest experiment, este mai bine să alternați lămpile mari cu cele mici, lumină albă cu lumină colorată, iluminare de suprafață cu iluminare internă.

Dacă muncim din greu și încercăm să întruchipăm compoziția dorită în grafică ușoară, atunci va trebui să examinăm cu atenție obiectul și să stabilim unghiul cel mai favorabil pentru fotografiere. O atenție deosebită trebuie acordată spațiului din jurul modelului - există

loc pentru mișcarea mâinii cu felinare.

Dacă modelului îi este greu să țină mâinile pe greutate sau să mențină aceeași poziție a capului, poți să te gândești la standuri sau să-i oferi persoanei pe care să se sprijine confortabil.

În continuare, trebuie să vedem în compoziția construită o figură geometrică simplă cu planurile principale care ar trebui să fie iluminate. Este mai bine să desenați modelul, trecând treptat de la față la brațe, piept și în jos, iluminând treptat fiecare parte a corpului.

Schițe

PHOTOMASTERSKAYA 41

CREATIV

atelier de creație

FAȚĂ

Cu un fascicul larg difuz îndreptat de jos în sus, formăm bărbia, partea inferioară a buzelor, nasul, orbitele oculare și sprâncenele. Este mai convenabil să desenați cu câteva clipe scurte. Aproape concomitent cu acest desen (pentru ca modelul să nu aibă timp să se miște) cu un al doilea felinar cu aceeași luminozitate (dar de altă culoare), iluminăm fața de sus în jos tangențial. Încercați să obțineți lumina pe frunte, nas, obraji, buza superioară etc.

Pentru a „sculpta” fața, în primul rând, este necesar să desemnați ochii. Pentru aceasta, este mai bine să utilizați lumină albă intensă și concentrată îngust. Din nou, trageți ochii tangențial - de preferință două explozii pentru fiecare ochi - și faceți nu uita de golul de la nas,

care este întotdeauna greu de scris. Apoi, de la o distanță apropiată, scoatem în evidență urechile, și este mai bine din spate. Acum trecem la pomeți și subliniem relieful tâmplelor. În plus, îți poți ilumina fața de la distanță cu un singur fascicul de lumină difuză, cum ar fi lumina colorată.

STRADA MÂINILOR

Mâinile, dacă sunt aproape de față, sunt luminate în același mod și aproape simultan cu fața, pentru ca modelul să nu se miște. Pentru a surprinde clar expresiile faciale, sunt necesare poziția capului și a mâinilor, pricepere și eficiență.

Iluminăm palmele și degetele din interior cu o lumină albă focalizată îngust, separându-le de restul figurii. În același timp, este posibil să se desemneze cu lumină difuză

forma suprafeței interioare a mâinii și un fascicul împrăștiat colorat pentru a evidenția planurile vizibile camerei de-a lungul tangentei. Nu uităm de nuanțe precum desenarea spațiului dintre degete și planurile invizibile pentru lentilă cu o sursă mică - în acest fel desemnăm relieful acestora.

În continuare, trebuie să evidențiați detaliile hainelor, încercând să o despărțiți de corp. Cel mai bun mod de a face acest lucru este să strălucească prin țesătură și pliuri. În plus, este mai bine să separați imediat o textură a materiei de alta, desenând marginile lor din interior. Va arăta cel mai impresionant pe materiale translucide.

Dacă în lucrare sunt implicați doi „grafitori de lumină”, atunci lumina trebuie să fie distribuită astfel încât să cadă în același timp pe

elementele individuale ale figurii. După aceea, ne rămâne să desemnăm suprafețele invizibile pentru cameră. iar fundalul.

O tehnică de creare a luminii de umplere poate fi utilizarea unei bucăți de hârtie simplă. Cu scăpări scurte de lumină puternică îndreptate spre foaie (sau poate sticlă sau alt material ales), creăm pete și raze care umplu spațiul. Mai mult, cu o astfel de pictură de fundal, stilizăm lucrarea și împărțim spațiul și obiectele iluminate apropiate.

De exemplu, dintr-o lampă LED apăsată pe o foaie la o tangentă, apar fascicule drepte cu granițe ascuțite (dacă sunt multe, acest lucru este deja curios), iar de la lămpi fără filtre de împrăștiere, curbe și cercuri semicirculare și eliptice sunt a obținut, în plus, mai multe linii cu grade diferite de intensitate. Dacă sunt continuate cu atenție pe un obiect sau o parte a corpului, veți vedea o pânză abstractă aproape terminată, cu elemente de impresionism.

Despre posibilitățile de desenare a fundalului vom vorbi mai jos.

42 MAGAZIN FOTO

CREATIV

atelier de creație

CÂND MUNCA ESTE GATA

Considerăm gata poza care nu necesită revizuire grafică. Cu toate acestea, la noi, de regulă, proiectul implică fie participarea unui număr mare de personaje, fie intervenția inevitabilă a unei pensule artistice. Prin urmare, deseori reducem schițele ușoare, adică fragmente din intriga, imagini și diverse detalii, care sunt apoi combinate într-o singură compoziție cu ajutorul unui editor grafic.

Sarcina noastră este să „luminăm” emoțiile modelului, iar în schița luminoasă cu câteva fulgerări rapide dezvăluim suprafețele necesare pentru aceasta.

Schițe

LUMINA INTERIOARĂ

Pentru a crea efectul de strălucire interior, vom folosi doar părți interne și ascunse din cameră, precum și pliuri de haine.

De exemplu, pentru a ilumina capul modelului, vom avea nevoie de: lumină din spatele pomeților, din spatele urechilor, lumină lângă puntea nasului și a ochilor și vom aplica și o strălucire din interiorul palmelor îndoite. într-un fel de gest. Cu îmbrăcămintea, situația este cam aceeași. strălucim de sub guler, de sub falduri și prin haine.

În același timp, este foarte important să iluminați modelul din diferite părți - acest lucru ar trebui să creeze iluzia de revărsare de lumină din interior. Puteți, de asemenea, să iluminați partea

inferioară a nasului, nările, să subliniați colțurile buzelor cu un fascicul subțire, iar dacă gura este întredeschisă, atunci, desigur, puteți străluci în interiorul ei. Nu vă fie teamă să iluminați toate aceste detalii, amintiți-vă că camera captează doar lumina, iar o mână slab iluminată cu o lanternă, de regulă, nu apare pe matricea camerei. Dar, desigur, dacă blocați toată lumina cu mâna, obțineți o pată întunecată.

Exersați să țineți felinarul cu degetele, astfel încât acestea să fie mereu departe de fulgerul de lumină. Uneori, lanternele fără filtre difuze, dacă sunt plasate mai aproape de piele, creează un model interesant - cercuri și linii bine definite. Acest efect va ajuta la crearea unei străluciri ciudate neobișnuite.

redat

lumina de suprafata

PHOTOMASTERSKAYA 43

CREATIV

atelier de creație

BACKGROUND OCBEU.AEM Este timpul să aruncăm o privire mai atentă asupra modalităților de iluminare a fundalului. Deci, pentru aceasta puteți folosi o coală de hârtie și pete reflectorizante și raze de lumină pe ea. Flashurile de lumină de pe foaie pot schimba direcția și se pot deplasa în jurul subiectului. Am discutat deja despre această metodă mai sus.

Puteți folosi sticlă, un fel de reproducere sau desen color, rotindu-le, mângâind lumina îndreptată spre ele. Drept urmare, schița va avea o față, mâini ușor definite, dar vor părea că plutesc în rafale de lumină ordonată. Nu uitați că reflexul de la iluminarea de fundal va ilumina și toate zonele invizibile pentru cameră.

Pentru a ilumina fundalul, sunt potrivite și o pungă de plastic mat, baloane colorate sau o bucată de pânză - dacă le rotiți în direcții diferite, evidențiind periodic din interior, puteți realiza și un design interesant.

Pentru a desena fundalul și a forma o legătură cu portretul, folosim adesea un obiect de cristal iluminat care dă raze neobișnuite. De exemplu, îl puteți muta pe traiectorii preselectate și dezvăluie forma gâtului, brațelor, trunchiului...

Pentru a atârna un obiect (a face să pară că atârnă în aer), puteți folosi două metode: lăsați un spațiu întunecat neluminat în jurul modelului - o pânză neagră - sau umpleți-l cu pete luminoase, intersecția razelor de lumină. . Acest lucru se poate face prin absolut orice mijloace.

când trebuie să estompeze niște blițuri și fundalul. Facem asta: desenăm suprafețe importante și ascuțite, apoi concentrăm

Schiță

Pentru a ilumina fundalul, dacă este necesar, puteți folosi o strălucire intensă - surse de lumină mai puternice, care durează mai mult decât un bliț. Aceeași lumină poate separa obiectele unele de altele, din nou, strălucind nu la capăt, ci de-a lungul tangentei. În plus, aceste surse pot fi folosite pentru a ilumina fundalul cu mai multe fascicule lungi care se intersectează.

Ca una dintre sarcini, puteți încerca să iluminați elementele de suprafață necesare la deschiderea 11 -16, apoi să o deschideți rapid la o valoare de 2 și să desenați fundalul în spatele modelului cu mai multe blițuri și în locuri neclare. În experimentele noastre, am folosit un obiectiv cu filet vechi de la o cameră Zenit printr-un inel adaptor.

De asemenea, puteți răsuci focalizarea, obținând o imagine neclară,

membru și adăugați fundalul. Va fi moale, nu va fi vizibil.

Dar încercați să evitați reaprinderea deja aprinsă

locuri, altfel va sta deasupra lor într-o ceață încețoșată.

pictor X

COREL" n

pictor X

Programul Painter al companiei ' Il'shIC ° rel ~~~ SS, MCIA este un puternic digital

I   Je]y art studio

·, ' pe planetă. Din moment ce ei

fî   ''■lShiocurență pe care o poseda

o oportunitate unică de a crea digital efectul utilizării unor medii artistice reale, datorită cărora zeci de mii de utilizatori au putut să deseneze cu adevărat fără a utiliza pânză și vopsele.

Corel Painter permite unui artist, designer sau fotograf să-și creeze și să-și modifice opera în întregime cu ajutorul unui computer. Programul este utilizat în mod activ în industria divertismentului pentru proiectarea personajelor, fundalurilor fotorealiste și texturilor. De asemenea, a fost folosit și este folosit în munca la multe jocuri video și pe computer populare și în crearea de desene animate care se găsesc în fiecare casă, de exemplu, de către studiourile Lukasfilm sau Disney. Fotografii nu au lipsit acest program de atenția lor, deoarece vă permite să transformați efectiv imaginile în picturi desenate manual. Pentru un fotograf profesionist, programul

ajută la extinderea bazei de clienți și, în consecință, câștiga mai mult.

Programul a câștigat cea mai mare popularitate în rândul artiștilor care trec din ce în ce mai departe de la mijloacele tradiționale de pictură la cele computerizate. De fapt, aceasta este esența sa - să asigure relația dintre tehnicile artistice tradiționale și cele mai moderne tehnologii digitale care deschid multe oportunități noi pentru ilustrator. Fie că doriți să creați o imagine pe baza unei fotografii sau să schițați singur contururile și să le dați formă și culoare cu vopsele virtuale, veți găsi instrumentele necesare în program pentru a vă realiza ideile. Este foarte ușor pentru un artist digital să-și arate munca online. Adăugați la aceasta popularitatea picturii și ilustrației digitale și se dovedește că programul este conceput pentru a vă ajuta să creați ușor și să găsiți cunoscători ai lucrării dvs.

În noua, a zecea versiune a programului, Corel a extins caracteristicile cheie ale Painter și a estompat practic linia dintre mediile și tehnicile artistice tradiționale și digitale. Dezvoltatorii au lucrat îndeaproape cu artiști de renume mondial și au încercat să-și pună în aplicare ideile pentru a îmbunătăți programul. Rezultatul este uimitor: un nou sistem de pensule extrem de sensibile RealBristle Painting System, un sistem care sugerează legile clasice ale proporțiilor Divine Proportion; instrumente avansate de procesare a fotografiilor Photo Painting System, permițând începătorilor să înceapă bine.

În paginile următoare, vom descrie aceste caracteristici în detaliu și vom oferi instrucțiuni specifice despre cum să le folosiți.

PHOTOMASTERSKAYA 47

COREL

pictor X

resetare:

Corei Painter X Fișier Editați straturi de pânză Selectați Efecte de forme

O sută 26%

Dimensiune: 30.0 Opacitate: 100%

8 ea

3%

SPAȚIU DE LUCRU

™ Heather Miche e Bjoelsho .tif @

Ce este nou în program și unde se află

Cei care au lucrat cu Corel Painter vor vedea multă familiaritate în cea mai recentă versiune. Da, totul arată foarte asemănător cu versiunile anterioare, dar dacă săpați mai adânc, există diferențe. În numărul din mai, am publicat deja impresiile celebrului ilustrator rus Oleg Tishchenko din cea de-a zecea versiune a Corel Painter, iar acum vom continua povestea despre noile caracteristici ale programului și vom indica locația principalelor funcții și a acestora. scop.

Pensulele din setul RealBristle nu numai că oferă un desen texturat realist, dar știu și să interacționeze cu fundalul în același mod ca pensulele reale cu o pânză reală.

Instrumentul Divine Proportion vă ajută să compuneți un desen sau o fotografie în conformitate cu legile clasice ale proporției folosite de marii maeștri precum Leonardo da Vinci. Noul instrument Layout Grid este conceput pentru același lucru.

Aceste două noi instrumente vă permit să întunecați și să luminați anumite zone ale unui desen sau fotografie. Ajustând opacitatea și dimensiunea pensulei, puteți face modificări subtile.

SET KISGEA

În posibilitățile acestor pensule se află frumusețea Corel PainterX.

Corel Painter acceptă absolut toate caracteristicile plan-

Carduri Wacom, de la sensibilitatea la presiune și înclinarea stiloului până la ! ID-ul instrumentului găsit pe tabletele profesionale Intuos serie i (vă puteți atribui propriile instrumente diferitelor stilouri, iar acestea se vor schimba automat de îndată ce aduceți un nou stilou pe tabletă). Instrumentele gata făcute sunt deja configurate inițial pentru funcțiile j necesare, de exemplu, instrumentele din grupul Airbrushes vor pulveriza „vopsea” la unghiul la care ■ stiloul este înclinat, iar cantitatea acestuia va depinde de poziția i poziția roată pe i Intuos Airbrush .

Printre bogățiile categoriei RealBristle se numără o perie de ventilator

Pensulele au fost întotdeauna în centrul programului, iar odată cu apariția acestui nou set, linia dintre pensulele reale și cele digitale este atât de neclară încât devine aproape imposibil de observat. Creată de artistul Cher Treinen-Pendarvis, categoria de pensule RealBristle reproduce comportamentul pensulelor reale cu o fidelitate uimitoare, până la urme individuale de păr și pete de vopsea naturaliste. Când chistul se mișcă, vilozitățile se răspândesc și se îndoaie în același mod ca o perie adevărată când lucrează pe o pânză.

Această categorie include toate pensulele clasice

artist. Vârfurile de pensule disponibile de diferite forme vă permit să efectuați o varietate de sarcini artistice și, dacă este necesar, utilizatorul poate modifica setările pensulei din paleta RealBristle (Fereastră > Comenzi pentru pensule). Folosind aceeași paletă, puteți ajusta dinamica mișcării chistului. Pentru a face acest lucru, faceți

clic pe pictograma periei, selectați profilul vârfului și ajustați ceilalți parametri cu glisoarele:

Gradul de rotunjime al vârfului periei. Dacă vârful este rotund, atunci o valoare mică a rotunjirii îl va face oval. Dacă vârful este plat, atunci o valoare mare va rotunji colțurile.

Lungimea vilozităților într-o perie de o singură grosime. Comportamentul periei depinde de lungimea părului, dar cu lățimi diferite ale periei, aceeași lungime are un efect diferit. Prin urmare, lungimea reală a părului este definită ca produsul dintre dimensiunea periei și valoarea Lungimei perilor. De exemplu, dacă dimensiunea periei este de 2 și lungimea perilor este de 15, atunci peria se va comporta ca și cum părul său ar avea o lungime de 30.

Acest glisor setează lungimea profilului periei.

COREL

pictor X

Fereastra filmului El p

leature: 2,2 B final: 75%

Rea Brist e Brus

Rea Tape roșu Wet Fat

Meniul Efecte are un nou efect Match Palette. Convertește gama de culori a unui desen pentru a se potrivi cu culorile altuia.

► ►

Mxer

Co sau Seturi

__Pe"

Noua paletă de culori Universal Mixer face selecția culorilor mult mai ușoară. Selectând o pensulă, artistul își poate schimba culoarea și o poate folosi imediat în lucrare.

O nouă categorie de perii reproduce atât de precis proprietățile periilor reale, încât chiar și urme de vilozități individuale sunt vizibile în cursă.

Transparență

. ~ nderyinn Cotar

► Deschidere s

H:S2%

S 65%

V .41%

100%

ȘI

SET complet DE PERIE

O perie pentru toate gusturile

Blender adevărat Fiat

Runda Blender Real

Blender adevărat

Scurt de fan real

Real Fan Soft

Adevărat Fiat Opac

eu

Fiat adevărat

Scurt de ulei real

Uleiuri reale Smeary

Acest glisor controlează cât de flexibil este părul. Cu cât valoarea este mai mică, cu atât peria este mai moale. Cu cât valoarea este mai mare, cu atât peria este mai tare.

Un parametru destul de evident: cu cât valoarea este mai mare, cu atât vilozitățile sunt mai largi.

Această setare determină cât de ușor se mișcă pensula pe pânză. O valoare scăzută va da o contur neted, o valoare mare va da o contur texturat. Acest parametru, combinat cu parametrul Rigiditate, oferă variații interesante.

Înălțimea este un parametru foarte interesant. Artistul clasic îl variază adesea, uneori mai puternic, alteori mai slab prin apăsarea pensulei pe pânză. mare

valoarea înălțimii înseamnă că numai cel mai mult

Categoria RealBristle oferă senzația de a picta cu o pensulă clasică

Uleiuri reale Soft Wet

Peri rotunji reale

vârful periei atinge spațiul de lucru.

O valoare mică înseamnă că peria este apăsată ferm pe pânza digitală.

Această categorie de pensule va mulțumi orice artist care creează artă de la zero sau este obișnuit să lucreze cu pensule reale. În plus, opțiunile panoului RealBristle pot fi aplicate la periile existente Static Bristle, Camei Haïr, Bristle Spray, Blend Camei și le pot transforma în perii din categoria RealBristle.

Enabte Re In stia

Brus-h Tip Profit

Perie

Rotunzi ne s: LZ" Y' 055

Lungimea bretei: ZXYU

profil al zecelea. -ZR095

1 B stte rtgkdrty: ¡RT ... - 7_ H. 4095

Fan Jng IL "D 0%

Suprafaţă

F ic io ■ 20%

Înălțime: ¡® 50%

Runda adevărată

Peri conici reale

Real Tapered Fíat

Real Tapered Round

Real Tapered Wet Fíat

ФОТОМАСТЕРСКАЯ

COREL

Corei Painter X

pictor X

I Painter X File Editează straturi de pânză

Oaf<uiiv«rUui rg “(Ί ■ У Спо ■

.... *

Rie Editează Straturi de pânză Seiect Forme Efecte Fereastra filmului He p 'tí rgi I 2? Vertical У Horaonu | Opacitate. 100Я

.r^   -—-

Layout Gnd vă ajută să vă compuneți fotografiile și desenele

COMPOZIȚIE INSTRUMENTE DE CONSTRUCȚIE

ii

ftí4

T'k

► Proporția Divină

Epa# Layout Crid

tip

tot

diviziuni. Vertical

Verticală,«

Hortzone. X

Roti:.

Afișare-

vertical.

Horizonta

Opacitate

Paleta Divine Proportion vă permite să ajustați parametrii raportului de aur

Raportul de aur a fost folosit de Leonardo da Vinci. Un exemplu clasic este Mona Lisa.

Corel Painter X Editare fișier Canvas Layéis Selen Forme Efecte fereastra mea Hein

noiJ

IV £k*ye c*a<w Proporţia 1 Г . eu
d
1 m
Xi.”
1 Ottptv 1 Crii . V
J tpiul 4 J
1 Omoch ·
DACA eutCna SI 1

Înainte de a începe să deseneze, artistul trebuie să organizeze spațiul viitoarei sale lucrări. Să ne uităm la noi instrumente care vă vor ajuta să faceți acest lucru.

Instrumentul Divine Proportion (Proporția de aur) vă permite să aplicați teoria clasică a compoziției pe pânza digitală. Acesta este numele raportului de părți, pe care ochiul uman îl percepe ca fiind corect din punct de vedere estetic. Această regulă a fost afirmată de Luca Pacioli în 1509 în tratatul său, care a fost ilustrat de nimeni altul decât Leonardo da Vinci, care el însuși a folosit regula secțiunii de aur, de exemplu, în celebrele tablouri „Mona Lisa” și „Cina cea de Taină”. ".

Conceptul raportului de aur este extrem de simplu. În imagine sunt anumite zone cărora ochiul le acordă o atenție deosebită și care îi sunt deosebit de plăcute. Prin aranjarea elementelor tabloului în aceste zone, artistul, parcă, forțează privirea privitorului să se miște în jurul operei.

Instrumentul Divine Proportion se află pe paleta de instrumente. Dacă îl porniți, atunci pe spațiul de lucru vor apărea o grilă, o spirală și o axă, setând principalele proporții clasice. Puteți lăsa toate elementele activate sau le puteți dezactiva pe cele de care nu aveți nevoie. Dimensiunea unghiului și direcției

liniile pot fi modificate și apoi salvate într-o configurație adecvată pentru reutilizare.

Aceste linii permit ca desenele și fotografiile să fie aranjate conform proporțiilor clasice. Chiar dacă nu le urmezi întocmai, acestea vor indica zone importante ale compoziției și te vor ajuta să le așezi corect.

La fel de convenabilă este și noua caracteristică Layout Grid. Se bazează pe aceleași principii ca și Divine Proportion și vă ajută să împărțiți mental pânza în părți și să decideți unde ar trebui să fie amplasate elementele importante ale compoziției. Instrumentul este setat la trei moduri standard (3x3,3x5, 5x5), dar puteți adăuga alte rapoarte. Pentru a face acest lucru, trebuie doar să trageți liniile grilei în locația dorită.

Instrumentul Layout Grid este foarte util atunci când lucrați cu instantanee. De exemplu, dacă desenăm o fotografie și o transferăm pe pânză. După împărțirea fotografiei în secțiuni în conformitate cu liniile de marcare, puteți lucra separat pe pânză cu aceste secțiuni.

Înainte de a tăia o fotografie, poate fi util să o evaluați mai întâi în ceea ce privește liniile de marcare.

pictor X

Cea mai bună compoziție

Instrumentul Divine Proportion vă permite să priviți imaginea în ansamblu și să verificați erorile de compoziție. Chiar dacă nu urmați întocmai liniile de marcare, folosirea secțiunii de aur dă rezultatul.

Înainte de a începe să mutați ceva, trebuie să porniți instrumentul. Selectați Fereastra > Afișare proporție divină din meniu. Se va deschide panoul corespunzător. Pune o bifă în fața Enable Divine Proportion.

Liniile de marcare trebuie să se potrivească cu dimensiunea pânzei. Ajustați dimensiunea schemei cu glisorul Dimensiune sau rotiți-l în secțiunea Orientare.

Unele elemente de marcare pot fi redundante. Pentru a face acest lucru, debifați caseta de selectare corespunzătoare din panou. În acest caz, am îndepărtat elica și am aliniat ochiul calului cu una dintre axe. Coada poate fi extinsă pentru a ajunge la o altă axă.

_

eu

PHOTOMASTERSKAYA 51

COREL

pictorX

Corei palmer X

Sfeï fe's" 20:o,

Vin ¡l' ......   K)% Bk

Alegeți o schemă de culori, rulați Auto-Painting și transformați o fotografie într-un tablou

V i.

le)

panta de

Rutina va fi realizată de Corel Paint

Cunoașterea funcției Auto-Painting este utilă, deoarece vă permite să testați efecte picturale fără a face nimic; și dacă ești un artist aspirant, aceasta este o modalitate excelentă de a crea o schiță brută a unei picturi pe care să o exersezi

ARTA AUTOMATIZARII

Deși programul Corei Pointer este folosit de profesioniști, asta nu înseamnă deloc că este disponibil doar artiștilor realizați. Are multe funcții și caracteristici pe care fotografi sau artiști în devenire le pot folosi cu succes.

Deschideți fotografia originală și alegeți Fereastra > Afișare vopsire din meniu. Se va deschide un panou care vă permite să setați starea generală a imaginii.

Mai ales ca cititorul nostru Photo Painting System (Desen dintr-o fotografie). De fapt, această caracteristică vă permite să urmăriți pur și simplu Corel Painter făcându-și treburile: ajustați unele setări, apăsați butonul Redare și urmăriți Corel Painter aplicarea contur după o copie a unei fotografii, transformând-o într-o pânză de pictură.

Mai întâi, deschideți paleta Underpainting. În pictura clasică, subpictura este o schiță grosieră a viitoarei lucrări, stabilind principalele relații tonale. În Corel Painter, principiul este același: deschideți Underpainting și selectați una dintre schemele de culori standard din meniul Color Schemes. Acestea se bazează pe anumite stiluri de imagine, cum ar fi Watercolor (Acuarelă), Impressionisi (Impresionism), Sketchbook (Schiță în creion), Chalk Drawing (Desen în cărbune). Apoi, folosind funcțiile noului meniu Photo Enhance, rafinăm fotografia, de exemplu, schimbăm contrastul, luminozitatea sau adăugăm un cadru frumos.

Deschidem panoul Auto-Painting, unde setam parametrii in functie de care Corel Painting va transforma fotografia, adica aplica automat pe fotografie in diferite directii, de diferite marimi si presiune. Definim tipul de pensulă și modul în care ar trebui să interacționeze cu pânza.

Noua funcție Smart Stroke Painting automatizează și îmbunătățește procesul și mai mult. Găsește limite de ton și culoare într-o imagine și modifică dinamic dimensiunea, lungimea cursei și presiunea pensulei pentru a se potrivi cu conținutul fotografiei.

În lista derulantă Schemă de culori, selectați una dintre schemele de culori standard. În acest caz, am luat Watercolor. Folosind lista de funcții Photo Enhance, puteți îmbunătăți puțin mai mult imaginea și puteți selecta un cadru din lista Edge Effect.

Deschideți panoul Auto-Painting, bifați casetele de lângă Smart Stroke Painting și Smart Settings, setați glisorul Viteză la aproximativ 80%. Apăsați butonul Redare (Săgeată) și priviți Corel Painter exersând pictura.

Revenirea clarității fotografice cu funcția Restaurare

Puteți întrerupe operarea automată a Corel Painter în orice moment, puteți modifica setările și puteți începe din nou.

Când desenul este gata, îi puteți returna unele detalii din fotografia originală. Pentru asta este panoul Restaurare. Acest lucru este util în special pentru portrete, deoarece readuce claritatea ochilor și alte trăsături faciale esențiale.

Funcția Aiito-Painting este foarte convenabilă pentru munca creativă. Vă permite să evaluați rapid dacă o fotografie este potrivită pentru a o redesena în vopsea sau dacă este mai bine să faceți o schiță brută a imaginii și apoi să aduceți manual imaginea în minte.

COREL

pictor X

Impresia unei imagini poate fi schimbată drastic prin aplicarea unei scheme de culori diferite.

Efectul de potrivire a culorilor vă permite să aplicați rapoartele de culoare ale unei imagini la alta. Cu acesta, puteți ajusta gradul de impact al noii scheme de culori și luminozitatea generală.

Deschideți ambele poze: cea pe care doriți să o schimbați și cea din care doriți să luați schema de culori. Fereastra cu instantaneul editabil trebuie să fie activă. Selectați Efecte > Control tonal > Paletă de potrivire din meniu.

În panoul care se deschide, în lista derulantă Sursă, selectați fișierul din care doriți să luați culoarea. Utilizați glisoarele pentru a ajusta parametrii de transfer, astfel încât să obțineți rezultatul dorit. Încercăm să nu creștem valorile prea mult pentru a preveni suprasaturarea culorii.

Instrumentul Dodge luminează părți ale imaginii, în timp ce instrumentul Bum se întunecă

Să vorbim mai întâi despre noul efect. Match Palette se potrivește cu rapoartele de culoare a două imagini. Pentru a schimba gama generală de culori a unei imagini sau a unui desen, deschideți o altă imagine cu gama de culori dorită și transferați-o de la o imagine la alta. În acest caz, puteți modifica ușor culoarea, luminozitatea și saturația. Această funcție este foarte utilă atât pentru gradarea culorilor fotografiilor, cât și pentru testarea de noi efecte vizuale. Să presupunem că aveți un peisaj albastru pitoresc. Deschideți panoul Match Palette și încărcați o fotografie la apus. Transferați intervalul apusului în imagine și vedeți dacă merită să transformați peisajul de zi într-unul de seară.

La procesarea fotografiilor, instrumentele Dodge și Bum au fost folosite de mult timp pentru a evidenția și întuneca selectiv zonele imaginii. Acum, aceleași instrumente au apărut în Corel Painter. Sunt situate pe bara de instrumente: Dodge se luminează și Bum se întunecă. În ciuda simplității lor, ele sunt foarte utile în munca creativă. Dacă

pregătiți o fotografie pentru a o transforma într-un tablou, puteți pre-corecta anumite zone cu aceste instrumente fără a afecta

orice altceva. În pictură, ele ajută și ele, deoarece vă permit să adăugați lumină sau umbră fără a aplica vopsea suplimentară.

Uneltele Dodge și Bum au propriul set de parametri care pot fi modificați. Opacitatea instrumentului este setată în câmpul Opacitate, iar dimensiunea este setată în câmpul Dimensiune. Dimensiunea mare a instrumentului la opacitate scăzută are un efect moale, abia vizibil. Parametrul Jitter face ca marginile benzii desenate de instrument să fie zimțate, ceea ce îi înmoaie și mai mult efectul.

În versiunile anterioare ale programului, panoul Mixer a revoluționat modul în care amestecați culorile, iar acum noul panou Universal Mixer a dus această sarcină la perfecțiune. Cu el, poti amesteca culori si vopsi imediat cu o culoare mixta, bineinteles, daca folosesti o pensula care sustine amestecarea: Artists' Oii, ReaIBristle, Camei Hair, Fiat, Bristle Spray, Watercolor Camei, Watercolor Fiat si Watercolor Bristle. Cu aceste pensule, puteți amesteca vopsele pe paleta Universal Mixer și puteți aplica linii multicolore pe pânză. Pensula va avea culoarea selectată cu ultimul instrument Aplicare culoare sau Mix culoare.

COREL

pictor X

Personalizați Woricspace

în Q Real Far» Soft

Jones

Artls s Gouache Airbrushes Impasto

t ReatTapered ¡fișier „ReatTapered”

i * Real Tapered Round®

Fiat adevărat

Adevărat Fiat Opac

Real Olls Short

i 0 Real Blinder Fìat

0 Rea! Blinder Round

i Real Bfender Tapetei Çt

j O Real Fan Short -St ©

I · Real IllSmeary ' * Real Olii Soft Wet í · Real .1 iund

În n.d. Brutte

Cartea care vine cu programul conține materiale de instruire suplimentare.

A

©

ReatSnstle Bruititi Real 0115 Soft Wet

Eu Rea! fiat

•   Rea! Olii Scurt

ê Real Olii Smeary

*   rea! Olii Son Wet

I Reai Round

I Reat Rounii Bnstle

Alegerea instrumentelor potrivite

De obicei, artistul folosește diferite seturi de pensule și vopsele. Corel Painter vă permite să creați diferite spații de lucru pentru diferite tipuri de lucru. Locul de muncă poate fi exportat sau importat de pe un alt computer.

pictor

Spațiu de lucru: fbefautt__________________

Mass-media*

▼Perii

Painter Brushes ReaiB ushes Smar ushes Art F ushes Artlsts' Olls Digit.. rcolor i Acryhcs Sponges

V

previzualizare:

Adevărat Fiat Opac

Deschideți fereastra Personalizare spațiu de lucru (Fereastră > Spații de lucru). Apăsați săgeata pentru a deschide panoul perii și opriți „ochiul” de lângă acele instrumente de care nu avem nevoie.

document...

Op£^£tefnplate...

Apăsați Terminat Deschide unul dintre panouri și asigură-te că conține mai puține perii decât de obicei.

Nou Wcrkspace

Spațiul de lucru „ame foi j

Bazat pe:

Setări implicite din fabrică

>

Locul de muncă creat poate fi salvat pentru lucrări viitoare. Selectați Fereastră > Spații de lucru > Spațiu de lucru nou din meniu, apăsați butonul Salvare.

CARACTERISTICI SUPLIMENTARE

Pe lângă noile funcții, Corel Painter X a fost îmbunătățită cu capabilitățile sistemului

În primul rând, se referă la Universal Binary. Programul funcționează optim atât pe computerele compatibile IBM, cât și pe computerele PowerPC Mac. Este capabil să ruleze pe sistemele de operare Windows Vista și Mac OS x 10.5, care accelerează și îmbunătățesc semnificativ performanța.

De asemenea, utilizatorilor le vor plăcea noile sisteme Secure Saving și Auto-Backup. Acestea asigură că operele de artă prețioase nu dispar brusc din cauza unei pene de curent sau a unei defecțiuni a computerului.

Pentru ca utilizatorul să devină un adevărat maestru al Corel Painter X, o serie de materiale de instruire sunt furnizate împreună cu programul. Cartea care vine cu discul are și o filă cu link-uri către cele mai bune resurse online din comunitatea de utilizatori Corel Painter, precum și multe sfaturi și trucuri pentru a lucra eficient cu programul.

COREL

pictor X

instrumentul perfect

PENTRU CREATIVITATE

Putem presupune că prin lansarea unei noi versiuni a programului, Corel a atins în sfârșit idealul?

Problemă complexă. Cuvântul „ideal” este mai bine să nu se împrăștie. Cu toate acestea, trebuie să recunoaștem că Corel Painter X este plin de noi funcții care fac programul mai puternic și permit artiștilor și fotografilor să obțină rezultate incredibile. Cea mai importantă realizare este, fără îndoială, RealBristle set de pensule, care a transformat expresia „instrumente artistice reale” dintr-o cascadorie publicitară într-o descriere a programului. Aceste perii sunt atât de asemănătoare ca aspect și comportament cu cele reale, încât devine aproape imposibil

pentru a distinge munca efectuată pe computer de munca efectuată pe o pânză reală.

Sperăm că numai această inovație va intrigă cititorul, dar în numerele ulterioare vom vorbi mai detaliat despre toate funcțiile și proprietățile programului și vom oferi lecții despre tehnici eficiente de utilizare a Corel Painter X. Această serie de publicații va fi de interes atât artiștilor în căutare de inspirație, cât și fotografilor, care doresc să își diversifice tehnica, cât și celor care sunt pur și simplu interesați de program, dar nu știu încă de unde să înceapă.

Cum se utilizează

Funcția de clonare rapidă

Corel Painter are un instrument de clonare rapidă foarte interesant. Vă vom arăta cum să transformați o fotografie într-un tablou cu ea.

INSTRUMENTE DE BAZĂ

E Clonare rapidă

E Hârtie de calc

Așadar, astăzi vom vorbi despre cum să creați o imagine folosind instrumentul Quick Clone. Mai întâi, vom crea o copie a fotografiei originale, iar deasupra ei o vom face

puneți o hârtie carbon (Tracing Paper). Hârtia carbon poate fi de orice culoare, dar valoarea implicită este albă.

Poza clonată va fi plasată sub hârtie de carbon -

poate fi oprit și pornit. De asemenea, putem

schimba transparența acestuia.

Vom desena prin hârtie carbon cu linii, diferite pensule. Vom lua culorile imaginii din imaginea originală. În acest caz, vom putea alege ce să folosim: clonarea (Clone Brushes) sau pensule obișnuite (care, totuși, pot fi transformate în pensule clonate cu un singur clic). Vom încerca nu numai diferite pensule, ci și combinațiile lor - frumusețea specială a Corel Painter este că puteți amesteca

mijloace diferite și obține rezultate foarte originale.

La final, vom retușa puțin desenul pentru a scoate în evidență câteva dintre culori. În acest caz, vom folosi culoarea din paletă, și nu din fotografia originală. Nu vom picta întreaga imagine, așa că pictura se va termina cu margini moi neclare. La început poate părea că este ușor să te încurci într-un astfel de număr de instrumente și opțiuni, dar, de fapt, totul este organizat foarte rezonabil în Corel Painter și, analizând secvențial etapele creării unei imagini, vom explica toate subtilitățile lucrului cu programul, permițându-ți să-i apreciezi frumusețea și capacitățile .

Instrumentul principal pentru acest proiect va fi o tabletă stilou Wacom. Numai cu ajutorul acestuia vom putea folosi pe deplin posibilitățile programului și vom putea dezlănțui potențialul nostru creativ.

E Clone pensule

NIVEL DE DIFICULTATE

înalt

MEDIU scăzut

NECESAR

COREL PAINTER SI TABLETA WACOM

TIMPUL DE FINALIZARE

56

ATELIER FOTO

clonă rapidă

MARILYN sholin

www.marilynsholin.com

Marilyn Sholin este o artistă americană. În munca sa, ea folosește atât tehnici tradiționale, cât și cele digitale, combinându-le cu pricepere în multe proiecte. Marilyn este o autoare premiată, autoare și profesor activ.

A

Edt Canvas Layers Selectați forme

Nou...

Loc-

închide

Copiați fișierul de antrenament de pe disc pe desktop și deschideți-l. Alegeți Fișier > Clonare rapidă din meniu. O copie carbon (Tracing Paperi) va apărea peste imagine, iar numele fișierului se va schimba în Clone of pinkflower.jpg. Asigurați-vă întotdeauna că lucrați dintr-o copie și nu din original.

Faceți clic pe pătratul alb-negru din colțul din dreapta sus al cadrului ferestrei. Se va deschide o listă cu posibile valori de opacitate a hârtiei de carbon. Aceeași pictogramă activează și dezactivează hârtia de carbon și vom folosi acest truc pe măsură ce lucrăm. Când hârtia carbon este oprită, modelul rezultat este complet vizibil, iar când este pornit, se vede prin imaginea translucidă originală.

✓ 50%

60%

70%

80%

90%

τζζζζζ]

DIRECȚIA MIȘCĂRII PERIEI Urmați liniile fotografiei

Este foarte important nu doar să pictezi peste pânză cu mișcări în sus și în jos, ci să urmărești contururile imaginii. Mai jos sunt două exemple de lucru cu pensula. În primul desen, loviturile de pensulă sunt desenate de-a lungul petalelor unei flori. Pe al doilea, artistul doar a aruncat pensula în jos și peste, și este clar că acesta nu este rezultatul pe care vrem să-l obținem. Așadar, încercăm să alternăm mișcări lungi și scurte, urmărind cu atenție liniile florii și să facem bucle mici (vezi exemplul din a treia poză de mai jos). Deoarece am umplut întreaga pânză cu una dintre culorile primare pentru această fotografie, nu este nevoie să pictăm complet peste întreaga pânză. Floarea pictată va arăta destul de impresionant pe un fundal roz neted.

3

O ALTA CULOARE

În această etapă, puteți schimba culoarea hârtiei carbon de la

folosind instrumentul Dropper. Am decis să alegem una dintre culorile principale ale fotografiei originale, așa că ne-am întors la ea și am luat o probă

roz, apoi a făcut clic pe imaginea clonată cu instrumentul Paint Bucket. Hârtia a fost vopsită într-un roz destul de roz.

Mișcările de perie ar trebui să meargă în direcții diferite

ALEGE

• Ckmers___________________

Bestie Brush Cloner

•

F BristìeOfcCloner 15 • Camei Impasto Cloner • Carnei SY Cloner • Chafe Cloner • Goner Spray

• Coarse spray Cloner 50 • Colored Pendi Gemer 3 • Crayon Gemer 'Dnvrng Ran Gemer • FeltPen Cloner - Rber Gemer f Fine Gouache Gemer 15 • Fine Spray Cloner 35

Și controlați clonarea

Este clar că nu este ceea ce vrem să obținem.

Panoul Categorii Briish arată tipul Clonerii. Faceți clic pe pictograma pensulă și obțineți o listă cu toate pensulele clonate. Selectați prima perie Bristle Brusii Cloner.

1

Selectați Forme Efecte Film V

mărimea; I Uo'pj Qpadty; |~72%

Dimensiunea standard a acestei perii este prea mică pentru această lucrare. În panoul de setări

în partea de sus a ecranului, modificați dimensiunea pensulei (Dimensiune) de la 12 la 40. Lăsați restul parametrilor fără

schimbări.

Perie din fotografie

/

Buclele creează o dispoziție jucăușă

Măriți floare și începeți să pictați. Va urmam

desen cu linii naturale

ka, aplicând alternativ

curse lungi și scurte. Verificăm ce se întâmplă pornind și oprind hârtia carbon și mărim imaginea pentru a vedea cum se așează vopseaua.

J-

Fișier Editare Caneas Straturi Selectați Forme Efecte Film

Urmăm întocmai originalul, iar imaginea se va dovedi de la sine. Pentru a desena mici detalii, reduceți dimensiunea pensulei.

ATELIER FOTO

: uick clona

hârtie carbon, perie în jurul zonei care va fi desenată în imagine și porniți din nou hârtia carbon. Acum granița este clar vizibilă, dincolo de care nu ar trebui să treceți.

9

În lucru la

o poza poate

folosiți diferite pensule. Să încercăm Camei Oii Cloner și apoi să periem zona vopsită cu pensula Bristie Oii Cloner. Se dovedește o textură interesantă cu mai multe straturi. Brush Impressionisi Cloner

vă permite să plasați câteva

accente tory și îmbunătățesc textura.

• Textura SrayOoner

• TSHVGIEVE Cloner 20

Salvați. Prima dată când salvați această comandă, se salvează

Creează un fișier numit Clona florilor roz.jpg. ÎN

data viitoare când salvați aceeași comandă, un număr de serie este adăugat la numele fișierului,

de exemplu .001, _002, adică etapele succesive de lucru sunt stocate în fișiere diferite.

CONSILIUL DE EXPERTI

Dacă lucrați cu Quick Clone pentru prima dată, asigurați-vă că încercați toate pensulele disponibile. Apoi veți ști și simți ce poate realiza fiecare dintre ei și pentru ce fel de muncă sunt cele mai bune (detalii, fundal, textură și DR·).

ÍÍ

Acum puteți returna câteva dintre detaliile fotografiei originale. O perie funcționează cel mai bine pentru asta.

Soft Cloner Setați dimensiunea pensulei la 38 și opacitatea la

vom crește valoarea de la 10 la 20 în timpul lucrului. La

pentru a vedea ce detalii sunt returnate, dezactivați copia carbon.

INSTRUMENTE

Folosind o tabletă stilou Wacom, lucrul cu pensule este mult mai convenabil. Stiloul său este sensibil la înclinare și la presiune, ceea ce vă scutește de o mulțime de ajustări inutile ale pensulei și vă oferă o senzație nouă, cum ar fi lucrul cu vopsele și pânze reale. Cu seria de tablete profesionale Intuos, puteți atribui diferite instrumente (perii) diferitelor stilouri, care vor fi recunoscute automat de îndată ce aduceți un nou stilou pe tabletă.

Editați straturi de pânză Selectați forme Efecte Film Nou... Ctrl+N
Deschide ..CtrI-U Locați... ÎnchideCfrl+W
Clonare rapidă Clonează Sursa clonării ►
Salvare Ctrl+S Salvare ca...Ctrl+Shift+S

reveni

Obtine informatii...

ÍO

Corel Painter are o modalitate la îndemână de a salva versiuni ale unui fișier > lucrare iterativă

Í2 CULOARE

I-----1 ACCENTE

Selectați categoria pensulei Acquies, iar în ea - pensula Capture Bristie. Pe panoul Selector de culori, apăsați butonul de imprimare (Clone Color) - culorile de pe paletă vor deveni mai luminoase. Acum nu vom mai clona culoarea, ci vom aplica una nouă. Deci, selectați culoarea galbenă și setați dimensiunea pensulei la 20 și opacitatea la 50. Treceți ușor această perie peste zonele albe ale imaginii.

Í3

Această perie poate fi transformată într-o perie de clonă apăsând butonul Clona culoare din panoul Culori. Uneori trebuie să faceți acest lucru de mai multe ori pentru a aplica alternativ culori noi și a le păta ușor pe fundal. Luați pensula Spiattery Cloner Spray la 50% Opacitate și pictați ușor peste marginea petalelor, împrăștiind vopsea pe fundalul înconjurător. Acest lucru dă dimensiunea desenului, deoarece picăturile de vopsea pe un fundal roz solid creează un sentiment de profunzime.

58 MAGAZIN FOTO

clonă rapidă

PE DISCUL NOSTRU Fotografie originală în folderul QuickCIone

Lucruri mici care dau tonul

CONSULTANȚĂ DE SPECIALITATE

15

Neir

14

Desenul este aproape terminat. Să creștem puțin claritatea - acest lucru va evidenția textura liniilor și va crea impresia de mai multe detalii.

noah lucru cu pensula. Alegeți Efecte > Focalizare > Claritate din meniu. Dacă efectul este prea puternic, netezește-l folosind comanda Editare > Fade.

161

Funcția Efecte > Orientare > Transformare liberă vă permite să întindeți sau să comprimați eticheta, iar Efecte > Orientare > Rotire - rotiți-o în jurul axei sale. Un unghi de 20 de grade oferă o pantă dramatică care arată bine pe pânză.

18

Alegeți Fișier > Salvare ca din meniu. Introduceți un nume de fișier adecvat, de exemplu, kill

paradis prefix Clona de.

Există mai multe moduri

pentru a vă semna lucrarea. Vom folosi instrumentul Text. Alegeți Windows > Afișare straturi din meniu. Adăugați un strat și

bara de instrumente, faceți clic pe pictograma,!". Un câmp cu o listă a tuturor

fonturile existente în sistem. Selectați fontul corespunzător, faceți clic pe pânză și introduceți textul legendei. Apoi, cu instrumentul Mutare, mutați semnătura în locul potrivit.

Spațiul de lucru

Ascunde paletele

Aranjați paletele

a mari

a micsora

Măriți pentru a se potrivi

HideTootbox

Ascundeți bara de proprietăți

Hide Brusi) Selector Bar

BrushControls Palete de culori Bibliotecă Palete

Tab

ctrl++

Ctrl+-

Ctri+O

Ascunde Canalele

ctrl+5

Acum alegeți Straturi > Drop din meniu pentru a îmbina straturile. Al nostru

lucrarea este aproape terminată.

Desenul clonat este gata

Orice desen arată mai bine într-un cadru. Alegeți din meniul Selectare > AN. O linie de rulare va apărea de-a lungul marginii imaginii. Luați pensula Captured Bristle, roz închis, mărimea 50. Selectați din meniul Select > Stroke Sélection, iar în jurul imaginii obținem un cadru îngrijit. Opriți selecția (Selectare > Niciunul) și salvați din nou fișierul.

Când lucrați cu Corel Painter, ajutorul este întotdeauna la îndemână. Meniul Heip din meniul principal vă permite fie să deschideți documentația completă a programului, care conține indexuri, indexuri și un instrument de căutare, fie să accesați online și să accesați tutoriale suplimentare de pe site-ul web Corel.

Selectați Forme Efecte Film Fereastra Neir

Strat nou Ctri+Shift+N

Noul strat WatercoJor

Noul strat de cerneală lichidă

Strat duplicat

Atributele stratului...

Mutați în jos

Mutați în partea de sus

Deplasați în jos cu un strat

Mutați în sus cu un strat

Grupați   Ctrl+G

Degrupați Ctrl+U

Colìapse   Ctt-r-Shjft+X

Drop A.H.

Aruncă și selectează

Dete Layer

ATELIER FOTO

59

Amintiri de vară

Nu există o astfel de persoană care nu ar dori să deseneze bine, deși mulți cred că nu o pot face. Cineva nu are timp să urmeze cursurile de desen, cineva este sigur că nu are talent și va fi o pierdere de timp. Ei bine, să încercăm să dovedim că totul este în mâinile tale, iar desenul nu este atât de dificil pe cât pare.

În pictura clasică, artistul nu își inventează personajele, ci invită modele sau modele și abia după multe schițe și ore lungi de muncă în atelier se naște imaginea. Vom merge aproape la fel, dar în locul modelului pe care îl vom folosi

fotografie obișnuită.

Vom lucra în editorul vectorial Corel Draw X3, iar procesul în sine va fi împărțit în două etape: crearea unui desen de contur și colorarea lui ulterioară. Ne vom da seama cum funcționează linia și cum să alegem culoarea potrivită, astfel încât să transmită cel mai bine ideea creativă.

Proiectul nostru se bazează pe o fotografie de plajă făcută în vacanță, care este o fotografie foarte simplă, cu detalii minime, așa că va fi ușor de înțeles principiile de bază ale lucrului cu curbe vectoriale și umpleri de culoare. În viitor, folosind aceste tehnici și trucuri, puteți încercui orice fotografie.

ANDREY MEND0V

Artist și ilustrator independent, șef al proiectului PowerClip.ru, care a adunat pe paginile sale web mulți autori care lucrează în format vectorial.

Îți poți scrie comentariile lui Andrey prin intermediul site-ului său idoiv. mendow.ru.

Instantaneu și linii

După ce scăpăm de

Înainte de a începe lucrul, trebuie să pregătiți puțin fotografia și să eliminați mai târziu ceea ce nu este necesar, cum ar fi fundalul. Puteți, de asemenea, să lucrați la alte detalii, să ștergeți ceva și să adăugați ceva. Acest lucru se poate face în orice editor raster convenabil.

de prisos, importăm porecla noastră sursă în programe. Selectați Fișier > Import din meniu sau apăsați CtrI +1 de pe tastatură și găsiți fișierul pe disc. Acum trebuie să creăm un strat în care vom desena traseul principal. Pentru a manipula straturi, aveți nevoie de un docker pentru obiecte: Windows > Dockers > Object Manager.

În partea de sus a paletei Opțiuni Manager de obiecte, faceți clic pe săgeata neagră din colțul din dreapta sus și selectați Strat nou. Acum faceți clic pe numele stratului și, fără a elimina cursorul,

așteptați o jumătate de secundă

pentru a da stratului un nou nume: numiți-l Linie și redenumiți-l pe cel existent în Bitmap. Pentru ca imaginea originală să nu interfereze cu procesul de lucru, blocăm stratul Bitmap făcând clic pe pictograma care înfățișează un creion. Faceți stratul Linie activ făcând clic pe numele acestuia. Totul, etapa pregătitoare a muncii este în urmă.

Desenul este cea mai importantă parte a ilustrației noastre, iar dacă desenul nu este făcut corect, atunci totul va părea slab. Pentru a lucra cu curbele Bezier, vom folosi instrumentul Rep - acesta se află în bara de instrumente generală din partea stângă a ecranului, sub cea de-a cincea pictogramă. Faceți clic pe aceasta

și țineți apăsat butonul mouse-ului pentru a afișa lista completă de instrumente. Al patrulea din stânga este Pen Pen.

Deci, acum trebuie să punem primul punct cu un stilou - să începem de la locul unde începe mâna stângă. După primul, punem al doilea punct exact în centrul mâinii, apoi al treilea... și tot așa până la sfârșitul cadrului. Recolorați linia în roșu și setați grosimea dorită - pentru a face acest lucru, deschideți paleta Windows > Dockers > Proprietăți (Alt + Enter), accesați fila Outllne (pictograma creion), introduceți o valoare Width de 0,5 și selectați o nuanță de roșu pentru Culoare. Am optat pentru această culoare pentru a nu confunda fotografia cu obiectele deja desenate.

el trebuie să repete exact toate contururile fotografiei. Puteți corecta îndoirile după cum doriți, dar nu vă prefaceți a fi cel mai bun copiator. Principalul lucru este, în primul rând, să fii artist și să te asiguri că poza este cât mai expresivă. Nu-ți fie frică să desenezi ceva din tine.

shchi?-61-IR   i®*

-Hi / Λ ΠΙΚ. LK"" IM:"

...y......****τ....g. ,τ....,τ...ir...,t

0X|6,"Et1YT.-2LM goth SyYa*kv:v,913 Ande: 20.323 rtjoct Mm tor rot®ng/"kí nhg; Instrument DYchZkMpd   ShiftA»+s&k<»HF CtrH

Schimbați instrumentul la Instrumentul Formă (tasta FIO) și faceți dublu clic pe linie pentru a intra în modul de editare. Acum putem ajusta linia pentru a netezi nodul: selectați toate nodurile segmentului (CtrI + A), mergeți la paleta Bara de proprietăți din partea de sus a ferestrei de lucru și faceți clic pe pictograma care ilustrează arcul Convertiți linia în curbe (numele poate fi citit în tooltip), după care nodul va avea pârghii de control cu care puteți obține forma de care avem nevoie.

/ Deoarece liniile nu pot fi tot timpul aceleași, puritatea lor geometrică trebuie adusă la un aspect mai natural. Punem un nou nod in locul unde bratul si spatele se ating vizual, si facem clic pe butonul cu semnul plus din tastatura numerica din dreapta.Astfel vom copia linia.Acum trecem la modul de editare a liniilor (dublu faceți clic) și ștergeți segmentul inutil, faceți de două ori clic pe nodul superior, procesați partea de jos a liniei în același mod, după aceea schimbați

lățimea la 0,7, acum selectați ambele linii și transformați-le într-un obiect Aranjare > Convertiți conturul în Obiect (CtrI + Shift + Q).

Combinarea obiectelor

8

După conversie, avem patru obiecte: două linii,

vizual imposibil de distins de ceea ce a fost și două copii ale accidentului vascular cerebral, care nu au niciunul

culori, fără grosime și, prin urmare, nu sunt vizibile pe ecran. Pentru a afișa obiecte „invizibile”, trecem la modul Wireframe selectând meniul View > Wireframe. Astfel, vom

vedem că în mijlocul obiectelor obținute în urma conversiei se află o linie - selectați-o cu cursorul și apăsați Del.

9 Ieșiți din modul Wireframe selectând View > Enhanced din meniu. Selectați ambele obiecte, țineți apăsată tasta Shift și faceți clic pe butonul Weld din panoul Bara de proprietăți.

Deci, am luat unul din două obiecte. Acum trecem la modul de editare a obiectelor și le selectăm toate nodurile (CtrI + A), apoi traducem în curbele Bezier, așa cum am făcut în pasul al șaselea. Ștergem nodurile de la joncțiunea obiectelor combinate și le edităm în așa fel încât să obținem o linie ca în captură de ecran.

Mergeți în dockerul obiectelor (vezi pasul 3), faceți clic pe imaginea mică cu un ochi de lângă numele stratului Bitmap, în acest fel dezactivați fotografia

1 0 Acum trebuie să desenăm o schiță generală - acționăm în același mod în care am lucrat la pasul al nouălea. Pentru a nu vă confunda cu forma liniei, nu uitați că în locurile caracteristice, precum îndoirile ascuțite (mușchiul fesier) și un contur rupt (îndoirea degetelor), liniile se îngroașă semnificativ. Unde forma

și să evaluăm ceea ce am realizat.

se estompează lin, linia se termină, de asemenea, neclar. Dimpotrivă, în zonele care își schimbă ușor forma (șoldurile), linia câștigă grosime fără probleme.

Rezumând cele spuse, principiul general al construirii liniilor este următorul: ceea ce este mai aproape de privitor este desenat cu o lovitură mai groasă, ceea ce este mai departe cu una subțire. În același mod, dacă trebuie să evidențiați vizual orice detaliu al

ilustrației, linia se îngroașă, iar detaliile minore sunt desenate cu linii mai subțiri.

nu ai nevoie de toate - sunt suficiente o duzină de rânduri. Când lucrați cu ilustrație vectorială

J Conturul general este gata și seamănă deja cu o figură umană. Acum să trecem la detalii - lucrăm cu linii după același principiu. Mâinile conțin o mulțime de detalii, dar reproduc

adesea aceasta este sarcina principală - de a transmite natura obiectului cu un minim de mijloace.

RESURSE WEB

Dacă ești bun la grafica vectorială, atunci vei fi interesat de proiectul VGIib.ru. Aceasta nu este doar o galerie de imagini vectoriale, ci și un magazin de grafică vectorială: trimițând munca ta către administrația site-ului, o scoți și la vânzare. În plus, site-ul are posibilitatea de a discuta despre lucrările expuse și de a vă organiza propria bibliotecă.

1 2 Pentru a sublinia partea inferioară a mușchiului fesier, este suficientă o singură linie. Accesați proprietățile sale (Alt + Enter), faceți clic pe fila Contur (pictograma creion) și faceți clic pe butonul Avansat. În fereastra care se deschide, introduceți o grosime de 1,4, marcați punctele centrale în blocurile Colțuri și Cape linie. În blocul Caligrafie, introduceți următoarele valori: Stretch - 28, Angle - 68.2.

Acum selectați Arange > Convertiți conturul în obiect (CtrI + Shift + Q) din meniu și ajustați ușor marginea din stânga a liniei așa cum a fost făcut în partea stângă a capturii de ecran pentru a afișa volumul spațial. În același mod, trageți o linie a mușchilor fesieri, trecând pe sub pantaloni scurți. După ce am ales cel mai eficient mod, desenăm restul detaliilor, pliurilor, cusăturilor. Ilustrația nu trebuie să conțină tot ce vedem în fotografie.

1 3 După ce conturul corpului este finalizat, puteți trece la îmbrăcăminte. Pentru ca elementele de îmbrăcăminte să pară naturale, ar trebui să iasă puțin în față față de conturul principal - adică va trebui să tăiem partea conturului în care corpul se potrivește hainelor.

Folosind instrumentul Rep, desenați o formă cu care vom decupa o piesă inutilă. Figura trebuie să fie închisă. Îl impunem pe conturul principal în locul în care cureaua de tricou se învecinează cu corpul și ținând apăsată tasta Shift, selectăm conturul, după care apăsăm butonul Back Minus Front de pe Bara de Proprietăți. Repetăm operația în toate locurile în care hainele intră în contact cu corpul.

ATELIER FOTO

corei draw x3

Î) PE DISKUL NOSTRU

Veți găsi fișierele sursă și rezultate pe discul nostru în folderul Girl

Umpleri și degrade

14

Pentru a sublinia expresivitatea formei, pe alocuri

pot fi adăugate linii suplimentare.

Sunt desenate la fel ca toate contururile anterioare cu care am conturat figura.

Acestea au fost ultimele finisaje. Acum că

conturul este in sfarsit gata, poti incepe sa colorezi. Înainte de asta, mai ai nevoie

5 Creați un nou strat și denumiți-l Culoare. În timp ce ținem apăsat butonul mouse-ului, tragem un nou strat pe paleta de straturi sub stratul Linie, care conține desenul nostru liniar. Acum, în stratul Culoare, desenați cu instrumentul Rep un obiect corespunzător conturului principal al corpului. Selectați Windows > Dockers > Color din meniu și pictați peste

16

Ca urmare a acțiunilor efectuate, zona s-a dovedit a fi umbrită

între mână și corp. Pentru a o repara

trageți un obiect în locul zonei de trecere, folosind aceleași tehnici ca și pentru lovitură

cifre. Acum, în timp ce țineți apăsată tasta Shift,

selectați ambele obiecte și apăsați butonul

odată ce verificați dacă desenul este făcut corect și arată complet, atunci va fi mai dificil să corectați defectele liniilor corpului.

obiect nou cu culoarea C - O, M - 74, Y -100,

K -18, după apăsarea butonului Auto-applies color (blocare în stânga) și a butoanelor Fili.

ku Combină (CtrI + L) în bara de proprietăți. Când gaura este gata, umpleți-o cu flori

haine.

Pentru a nu face aceeași operațiune de mai multe ori, puteți pur și simplu să copiați proprietățile unui obiect și să le aplicați altuia. După ce noul obiect este terminat, selectați Editare > Copiere

proprietăți din meniu, unde marchem ce proprietăți dorim să le copiam. Apăsăm OK și cu o săgeată mare neagră, în care s-a transformat cursorul, facem clic pe obiectul cu proprietățile care ne interesează.

18 Pentru a sublinia relieful corpului, adăugăm câteva umbre: le vom desena în același mod în care am desenat lumini, doar că în locul unei nuanțe deschise vom folosi una mai închisă, C - 31, M - 72, Y - 92, K - 22. Cu ajutorul umbrelor accentuăm linia coloanei vertebrale, șoldurile, mușchii feselor, partea superioară a brațului.

Coloram hainele la fel ca si corpul, fara a uita sa adaugam lumini si umbre. Acum desenăm un element de fixare pe un costum de baie: creați un obiect cu forma dorită și aplicați-i un gradient de la culoarea C - 0, M - 62, Y - 100, K - 0 la culoarea C - 0 M - 65, Y - 83, K - 19; în finalul adaugă evidențieri.

Lucrarea este aproape gata, rămâne să adăugați doar fundalul. Creați un nou strat, trageți-l până în partea de jos a listei și desenați în el... de exemplu, marea și plaja. Dar cum rămâne cu palmierii? Acum nu va fi greu să-i desenezi nici măcar pe ei!

17

Desenăm o bandă mică din interiorul coapsei, pictăm peste

Îl colorăm cu C - 0, M - 24, Y - 65, K - 0 și aplicăm efectul de gradient liniar Interactive Fili. Faceți clic pe bandă și trageți gradientul din exterior în interior.

În mod implicit, a doua culoare din gradient este albă, dar dacă faceți clic pe marcatorul de gradient (pătrat alb), puteți

schimbare Avem nevoie de nuanța C - 30, M - 67, Y - 92, K - 18, adică culoarea pielii.

Astfel, obținem o lină

trecerea de la lumină la întuneric. Cel mai important, poziționați markerii astfel încât zona întunecată să se integreze.

culoare cu culoarea principală a pielii.

Acum trageți a doua bandă, jumătate lată și aplicați-o același gradient - puneți marcajele astfel încât banda mică să intre ușor în cea mare.Chiar sub pantaloni scurți, trageți o altă bandă, jumătate din cea anterioară în lățime și lungime. În același mod, eliminăm toată strălucirea și lumina de pe corp.

LUCRARE CU CULOARE

Pentru a colora fata, vom folosi modelul de culoare CO. Lucrul principal cu culoarea are loc pe paleta Culoare, care este deschisă din meniul Windows > Dockers. Vom lucra în modul Afișează glisoarele de culoare (butonul din stânga însuși se află în meniul derulant cu modele de culoare).

Corp. C: 30, M: 67, Y; 92, K: 18

Principalele culori care alcătuiesc culoarea pielii sunt galben (Y) și roșu (M).Cu cât zona este mai întunecată, cu atât practicitatea vopselei folosite este mai mare. Negrul este adăugat doar în cele mai întunecate locuri.Modelul lui Pasha stă împotriva luminii, ceea ce înseamnă că partea principală a figurii este în umbră.

Pantaloni scurti. S: 100, M: 34, Y: 53, K: 78

Pantalonii scurti sunt una dintre cele mai întunecate zone din munca noastră, au o nuanță de albastru închis.

Selectarea valorilor în CMYK

poate fi orice culoare, deci ■nu există reguli specifice aici. Singurul lucru este că, deoarece pantalonii scurți sunt și ei în umbră, vor necesita mai multă vopsea decât pentru obiectele ușoare.

chingă. S: 0, M: 62, Y: 100, K: 0

Bretelele noastre au o culoare portocalie strălucitoare, aproape acidă, așa că chiar și în cele mai întunecate locuri vor străluci puțin. Aceasta înseamnă că nu ar trebui să existe impurități de vopsea albastră sau neagră în deschiderea lor.

Zăvor. S: 0, M: 38, Y: 57, K: 17

Încuietoarea costumului de baie este transparentă, așa că culoarea sa aproape se va potrivi cu culoarea pielii - este doar puțin mai deschisă. Cu câteva manipulări simple, vom putea transmite textura plasticului strălucitor transparent.

Culoarea conturului. S: 40, M: 40, Y: 40, K: 100

Culoarea liniilor poate fi absolut orice, dar ne-am hotărât pe negru, unde raportul de cerneală este selectat pe baza cerințelor tehnice ale imprimării - dacă nu se adaugă la cerneală cyan, magenta și galben, culoarea va fi gri pe imprimarea.

Această listă conține nuanțe care sunt mai închise decât ceea ce ar fi folosit dacă modelul ar fi luminat puternic. În consecință, dacă le schimbăm, va fi în mare parte în direcția mai ușoară. Nuantele si mai inchise vor fi folosite doar ocazional si doar pentru a pune in valoare reliefurile corpului. Puteți folosi alte culori pentru a picta modelul așa cum doriți.

VIDEO

efectele camerei

Ce avem în celulă?

Este posibil să folosiți efectele și tehnologiile încorporate în cameră în proiecte serioase? Răspunsul este evident nu, dar...

Efectele încorporate pot adăuga emoție unei scene, eliminând agitația inutilă în timpul tăierii finale.

Camerele video moderne pot face mult mai mult decât să creeze o imagine dinamică. Ele oferă operatorului un set bun de setări manuale și se aplică

efecte în timp real care, atunci când sunt utilizate corect, pot oferi rapid și rentabil unui film un sunet nou.

Multe dintre efecte sunt unice pentru anumite camere, dar cele mai comune opțiuni de meniu sunt setările de nivel de culoare, adăugarea de efecte simple și inserarea de tranziții, cum ar fi decolorări sau deplasări de cadre. Un alt lucru este important: înainte de a utiliza acest sau acel efect, merită să decideți cât de necesar este. Este o idee bună să discutați această problemă cu regizorul pentru a identifica stilul general al filmului sau al scenei, precum și pentru a clarifica planul de editare ulterioară.

Fără aceste informații, este mai bine să nu începeți să lucrați, pentru că, prin comutarea camerei în modul alb-negru sau pornirea unui efect necunoscut atunci când filmați o scenă, va fi imposibil să o eliminați în viitor. Uneori este de preferat să filmați o scenă în direct, fără efecte secundare, apoi lăsați editorul să decidă ce efecte să aplice. În acest caz, regizorul are mai multă libertate și poate reveni oricând la original dacă rezultatul nu este impresionant.

Și totuși, utilizarea unor efecte direct în timpul fotografierii oferă o serie de avantaje. În primul rând, ar fi bine să evaluăm timpul și bugetul alocat. Uneori, procesul de adăugare a unei anumite nuanțe sau efect la sistemul de editare poate dura o perioadă chinuitoare, în timp ce la fotografiere, același rezultat se obține instantaneu, cu o simplă apăsare a unui buton.

Un alt avantaj al fotografierii cu diferite efecte este capacitatea de a evalua în mod fiabil calitatea luminii scenei, precum și impactul asupra altor elemente, inclusiv costumele și tehnologia de filmare. De exemplu, un actor într-un costum strălucitor și colorat poate fi împins în fundal după ce banda este tăiată în sepia sau alb-negru.

Există mai multe beneficii în utilizarea unor efecte în timpul fotografierii.

EFECTE SUGERATE

Să vedem însă efectele încorporate ale acestui model de la Sony

Această caracteristică rar utilizată permite operatorului să

Puteți aplica o serie de setări pentru a modifica percepția generală a imaginii.

Tehnologii și efecte profesionale... pentru aproape nimic

În ciuda toată utilitatea

Folosirea alb-negru face filmul mai dramatic. În plus, nu trebuie să vă faceți griji cu privire la echilibrarea culorilor luminii, ceea ce economisește mult timp, efort și bani În majoritatea camerelor, funcția este activată cu un singur clic

Cu o viteză de expunere de aproximativ 1/50, obținem un rezultat destul de normal. Dar o abatere în orice direcție poate duce la efecte interesante. Pentru a utiliza funcția, camera trebuie să fie în modul manual.

Folosit de obicei pentru a crea echilibrul corect de culoare, totuși, un utilizator avansat poate folosi această funcție pentru a adăuga tonuri de culoare neobișnuite prin setarea setărilor de echilibru „incorecte".

efectele vă vor permite să observați imediat probleme și să faceți ajustări.

Cel mai adesea, se recomandă să refuzați utilizarea la maximum a tranzițiilor și efectelor încorporate ale camerei video; lipsa virtuală de control a acestor tehnici face ca aplicarea lor să fie aproape nepractică. Camera de filmat nu arată în niciun fel începutul sau sfârșitul tranziției, așa că cameramanul sau regizorul nu se poate baza decât pe intuiția sa și, în conformitate cu îndemnurile sale, să spună „motor!" În consecință, actorii se pierd în instrucțiunile regizorului, iar camera nu prinde ceea ce ar trebui.

Orice încercare de a trage aproape de profesionist

Oricine a vizionat filmul lui Steven Spielberg, câștigător de Oscar, a stat probabil nemișcat în primele douăzeci și cinci de minute. Spielberg

elan pentru a le transmite privitorului

este un sentiment sălbatic de măcel sângeros când aterizezi pe plaja Omaha. Camera a fost plasată în centrul acțiunii și povestea a fost spusă din punctul de vedere al soldaților care urcau versanții și se agățau de viață cu dinții. Un realism deosebit se realizează printr-o viteză mare a obturatorului, datorită căreia obiectele capătă o claritate și o unghiulare fără precedent, contribuind la senzația generală de haos.

filmul implică utilizarea unui sistem de editare care este „ascuțit" pentru adăugarea și gestionarea unor astfel de efecte. În plus, multe computere moderne sunt vândute cu instrumente de editare simple, gratuite, dar puternice, ceea ce înseamnă că chiar și amatorii își vor putea edita filmele și overdub Pe de altă parte, unele efecte și

stiluri ar trebui să fie externalizate camerei video, mai degrabă decât lăsate pentru editarea finală, deoarece rezultatul nu este atât de ușor de reprodus chiar și cu instrumente computerizate puternice.

Unul dintre ele este aspectul obținut la viteze mari de expunere. Pur și simplu reducând viteza obturatorului camerei la 1/100 sau mai mult, filmului i se oferă un naturalism (un fel de anti-cinema) și o dinamică deosebite. Evenimentele care se mișcă rapid capătă mai multă putere pe măsură ce detaliile obiectelor în mișcare devin mai mari, mai clare, mai pronunțate. Stropi separate de apă, gloanțe, cartușe și picături de sânge devin mai vizibile, umfland atmosfera generală a scenei.

În plus, fotografierea cu o viteză mare a obturatorului vă permite, de asemenea, să creați scene cu încetinitorul de o calitate excepțională în comparație cu fotografierea la o viteză normală a obturatorului și, cel mai important, oferă imaginii calitatea cinematografică proverbială. Dar, bineînțeles, dacă vorbim despre cinematic ™, atunci nimic mai bun decât fotografierea cu o viteză de 24 de cadre pe secundă (cu scanare progresivă) nu a fost încă inventat. Și, desigur, acest parametru poate fi atribuit și efectelor intracamerale.

Având în vedere funcționalitatea avansată a multor camere, cea mai bună soluție ar fi să parcurgeți toate opțiunile și să le încercați. După ce vă jucați cu setările și efectele până când există o selecție de stiluri care pot fi considerate acceptabile, trebuie să decideți dacă le aplicați într-un anumit caz sau lăsați această problemă pe umerii obosiți ai editorului.

O modalitate excelentă de a evita complicațiile și distorsiunile inutile atunci când filmați scene de noapte în întuneric este să lucrați în modul „zi pe noapte”. Pentru a face acest lucru, schimbați setarea balansului de alb la „incandescent” și încercați să deschideți diafragma cât mai mult posibil.

La viteze mici ale obturatorului (de exemplu, 1/25 sau mai puțin, înregistrarea este neclară și suprarealistă. În plus față de transmiterea diferitelor emoții și personaje, aceasta este o modalitate excelentă de a masca imperfecțiunile terenului, peisajului și costumelor, deoarece este o ușoară neclaritate. nu contribuie la claritatea pe ecran

FOTOMA TERSKAYA 65

VIDEO

cod de timp

În fundal, doi pușcași marini urmăresc tabăra inamicului, semnalând un moment oportun pentru a ataca. Unul dintre ei ridică degetul mare, indicând că este timpul să se mute.

Mesajul a dispărut - un alt soldat s-a ascuns în tufișul dens, așteptând cu nerăbdare permisiunea de a ataca, în timp ce ceilalți îi asigură adăpost.

Focus Traducere

Mărirea rapidă captează atenția spectatorului și are mai mult impact emoțional decât doar o serie de fotografii.

DETALII

G . eu m eu w

Potrivit multor regizori, grafica computerizată și efectele vizuale, pe de o parte, pot extinde paleta disponibilă regizorului și, pe de altă parte, restrâng posibilitatea de a folosi mai mult

DESPRE PRACTICĂ

Prădător

Donald McAlpine (Donald McAirpe)

20th Century Fox Home Entertainment

270 de ruble.

0:22:31

efecte tradiționale. Cele de folosit

ajustările manuale ale camerei video și un ochi ascuțit sunt suficiente, iar rezultatul este adesea destul de convingător și nu necesită o post-procesare lungă.

Transferul focalizării de la un obiect la altul este considerat unul dintre cele mai simple trucuri. Este ușor de stăpânit, dar nu este ușor să atingi perfecțiunea în aplicarea sa, deoarece cameramanul trebuie să aibă un control sută la sută asupra sistemului de focalizare al camerei și să filmeze scena dintr-o singură mișcare. În scena filmului „Predator” pe care îl analizăm acum, personajul principal din poveste trebuie să fie tăcut și să dea semne cu mâinile, așa că traducerea focalizată este considerată o opțiune ideală pentru a-l prezenta. Înainte de aceasta, un grup de pușcași marini condus Arnold Schwarzenegger se pregătește să atace lagărul de partizani. S-au împărțit în mai multe detașamente mici și au repartizat câțiva observatori mișcării inamicului. Este ușor să te ascunzi în tufișul dens, iar grupul se apropie încet de tabără.

așa departe de mine

Deoarece cele două personaje se află la o distanță decentă unul de celălalt și comunică prin gesturi, este mai bine să folosiți traducerea focalizată pentru a transmite interacțiunea lor, mai degrabă decât două prim-planuri rapide. De îndată ce soldatul din depărtare ridică degetul mare, focalizarea este transferată către cea mai apropiată fotografie posibilă, în care Schwarzenegger

Sfat pentru cei care doresc să folosească efectul de schimbare a focalizării în munca lor

cod secret

DISPONIBIL

Translatarea focalizată va ajuta la transformarea unei scene obișnuite într-o fotografie impresionantă

Se primește semnalul și soldatul se întoarce pentru a se îndrepta spre tabără. Ținând cont de particularitățile situației, în cadru nu se pronunță niciun sunet, deși faptul transmiterii informațiilor este perceput clar

Căutare

O scenă cu o mulțime mare de oameni oferă o oportunitate excelentă de a accentua singurătatea unui personaj, mutând atenția asupra lui. Așteptați ca mama să intre în cadru în căutarea fiicei sale și mutați atenția asupra ei. Acest lucru funcționează bine mai ales când primul personaj nu îl poate vedea pe al doilea.

Managementul atenției este unul dintre cele mai puternice instrumente ale regizorului. Singura dificultate este să înțelegi cum să-l folosești corect.

dă din cap în acord și dă ordin să înainteze. Și, deși scena în sine nu este deosebit de importantă în complot, această fotografie oferă spectatorului o idee clară despre ceea ce se întâmplă. Mișcarea camerei arată atât emițătorul, cât și receptorul, trasând de fapt o linie invizibilă între ei.O fotografie generală dintr-un punct echidistant de cei doi eroi ar da un rezultat similar, dar cu prețul pierderii impactului emoțional, desigur. .

Deoarece focalizarea automată este utilizată în majoritatea cazurilor la fotografiere, cadrul rezultat are o adâncime decentă de câmp și, prin urmare, o abundență de detalii străine. Prin urmare, este de dorit să treceți la modul manual nu numai focalizarea, ci și controlul diafragmei. În modelele simple de camere video, acest lucru poate fi extrem de dificil de realizat: setările sunt ascunse adânc în meniu și, de exemplu, focalizarea este reglată pas cu pas și nu ușor. Modelele cu reglarea inelului pe obiectiv sunt mai precise și, în mod natural, se potrivesc mai bine recepției descrise.

Indiferent de tipul de sistem folosit in camera video, operatorul trebuie sa se obisnuiasca cu gama opticii. Fiecare cameră video din pașaport indică distanța focală, prin care puteți determina distanța minimă și maximă a obiectelor care sunt fotografiate cu suficientă claritate. Numai după studierea acestor parametri merită să începeți filmarea de probă. Fără o practică adecvată, operatorul poate plasa obiecte prea departe sau prea aproape unul de celălalt.

Decalat înapoi

Transferul focalizării poate fi lung sau fulgerător - totul depinde de dorința operatorului, care determină

modalitate de a trece de la un obiect la altul. Singura cerință este ca ambele obiecte să fie situate relativ aproape unul de celălalt în limitele cadrului, dar la o distanță mare în planul fizic. De exemplu, un bărbat și o femeie care sunt prinși în cadru strigând peste drum sunt filmați astfel încât bărbatul să poată fi văzut din spate și doar partea superioară a corpului, în timp ce femeia din partea opusă este surprinsă în cadru în întregime. Distanța fizică dintre oameni este de aproximativ trei metri, dar camera este setată astfel încât femeia să pară mai mică. Lentila se concentrează asupra femeii care flutură către bărbat, apoi focalizarea este deplasată înapoi, astfel încât bărbatul să fie clar vizibil în momentul undei de întoarcere.

Această tehnică poate fi folosită atât în lungmetraje, cât și în documentare, dacă situația o impune. Pe măsură ce focalizarea se deplasează de la un obiect la altul, pare să indice un anumit schimb de informații sau prezența unei relații între ele. Acest principiu este adesea folosit în emisiunile de fotbal pentru a arăta doi antrenori care, în ciuda rivalității directe, rareori fac contact vizual. În mod similar, puteți surprinde un obiect și destinația lui, să zicem, un tren și un tunel sau o mașină și un garaj.Calitatea este direct legată de viteza obiectelor în mișcare, care trebuie să fie absolut statică sau abia în mișcare, deoarece focalizarea trebuie fi precis.

Managementul atenției este unul dintre cele mai puternice instrumente ale regizorului. Singura dificultate este să-ți dai seama cum să-l folosești corect. Traducerea focalizată este la fel de simplă și eficientă, permițând operatorului să-și flexeze mușchii creativi și să spună povestea într-un mod captivant.

Schimbul de informații

Comunicarea oamenilor, după cum înțelegeți, poate fi filmată și sub forma unei secvențe de fotografii rapide, dar translația focalizării va arăta distanța lor unul față de celălalt.

Este adevărat, pot exista probleme cu coloana sonoră, deoarece nivelurile de volum (dacă nu sunt utilizate microfoane separate) vor diferi semnificativ

Destinaţie

Un tren staționar pe cale să se miște este un punct de plecare excelent pentru aplicarea practică a deplasării focalizării, deoarece în loc de trei sau patru fotografii statice, poate fi făcută o fotografie dinamică. Acest lucru are ca rezultat un prim-plan al mașinii și al destinației, iar privitorul vede o relație clară între ele.

Se pare că acum doar leneșul nu face filme. Dar materialul rezultat trebuie montat. De aici și întrebarea rezonabilă: cum să creezi un studio profesional acasă?

dacă îl crezi pe Francis Ford Coppola ("Nașul"), puțin mai mult, și orice adolescent obez din Ohio cu o cameră de film se va considera regizor.Nu fără sarcasm, a remarcat că odată cu apariția camerelor video digitale și a montajului acasă studiouri, oricine poate tăia o capodopera de film și o poate încărca publicului.

Și ar fi bine dacă ar fi vorba doar de studenți de la facultatea de regie, care fac acest truc simplu în speranța de a atrage atenția unor critici de film celebri. Totul este mult mai global - tendința din ultimii ani a devenit o dovadă clară că obținerea unui studio de film și de editare acasă la dispoziția dumneavoastră este acum mai ușor ca niciodată și nu este deloc scump. Într-adevăr, cu sute de milioane de videoclipuri postate pe YouTube, editarea a devenit un divertisment obișnuit, chiar dacă este lucru la proiecte atât de grandioase precum „The Sopranos” sau „24”.

Se pare că ai pus un computer pe masa din bucătărie și îl montezi singur? Dar ce zici de oamenii care își propun să devină profesioniști și se pregătesc pentru faptul că creațiile lor vor apărea pe marele ecran în cinci ani (și un gras din Ohio va aduce la acea vreme țigări și bere)? Dacă echipamentul entry-level nu costă

mai scump decât câteva sute de dolari, ceea ce înseamnă că și chestiile profesionale pentru oamenii serioși au scăzut din preț.

Puteți crea un studio de înaltă clasă la un preț mai mic decât o mașină uzată în două zile și să vă scufundați complet în abisul editării. Dar înainte de a cheltui toată moștenirea mătușii tale pe echipamente scumpe, evaluează-ți în mod rațional nevoile: multe achiziții pot să nu fie utile încă câțiva ani.

Dacă aveți un client care dă tot ce este mai bun, includeți în costul comenzii și echipamente noi pentru a o finaliza. Să spunem, dacă doriți sunet surround, aveți nevoie de patru difuzoare în loc de două. Lasă clientul să suporte costurile, dar tu comanzi tot ce este mai bun din necesar și nu toate jucăriile la rând.

Pentru a înțelege cum este un studio high-end, ne-am întâlnit cu regizorul englez Simon Cox. Cox a montat de mai bine de 15 ani, a lucrat pentru BBC, a primit comisii private, apoi s-a mutat în lungmetraje - în 2005, a fost lansat thrillerul său Written in Blood, filmat la Pinewood Studios și editat în propriul studio de clasă. Fără a conta în mod special pe sprijin, Cox a finanțat proiectul pe cont propriu, dar apoi filmul a fost vândut cu succes companiilor de televiziune din întreaga lume, precum și direct interesat de

Regizorul Simon Cox la biroul de montaj Avid lucrând la un film pentru compania sa Storm rider Films

altor spectatori prin intermediul site-ului web (www.stormriderfilms.co.uk). În prezent, Cox termină editarea Coid Earth pentru regizorul Frank Falco și lucrează la propriul său proiect Kaléidoscope Man (www.k-man.co.uk) pe parcurs.

Deci, pe ce preferă să editeze? „Personal, aș prefera Avid în orice situație, dar este incontestabil scump. Începătorii sunt cel mai bine să înceapă cu FCP (Apple Final Cut Pro). Acum, versiunile software ale Avid devin mult mai ieftine, dar cu tehnologiile HDV mai noi, procesul este considerabil mai complicat." Experiența arată că chiar și Avid necesită o cantitate suficientă de configurare pentru a gestiona cu succes lungmetraje mari. "Tocmai am terminat de editat un alt film pe Avid, - spune Cox, „Cu noua versiune, am putut face totul, de la stratificarea pistelor până la ștergerea cadrelor. Am un hardware Avid Adrenaline HD grozav, dar abia a fost suficient de puternic uneori. Written In Blood a fost prea mare, uneori Avid tăiat complet.”

O scenă din filmul lui Simon Cox Written in Blood, editată în studioul său personal folosind echipamente Avid

Regizorul Simon Cox folosește Avid Adrenaline ca sistem preferat pentru comisioane private și propriile sale proiecte.

Dacă vorbim despre un computer, atunci o versiune desktop ar fi de preferată unui laptop. Laptopurile tind să aibă unități mai lente (acest lucru economisește energia bateriei) și, prin urmare, sunt de puțin folos atunci când lucrează cu video. Dacă tocmai ai un laptop nou-nouț și nu-ți poți imagina viața fără el, cumpără hard disk-uri externe conectate în lanț.

O unitate de 250 GB costă mai puțin de 120 de euro, iar unitățile multiple conectate prin FireWire oferă performanțe excelente. Atunci când alegeți unități externe sau interne, ar trebui să vă concentrați pe cele cu o viteză de rotație apropiată de 7200 rpm. Pentru operațiunile de montare, Avid recomandă cel puțin 10.000 de rotații.

Pentru memorie, setați la maximul suportat de placa de bază. Având în vedere costul scăzut al modulelor de memorie, RAM ar trebui să fie de cel puțin 1 GB. Naturile pasionate de prețuri mici pot recomanda cel puțin un terabyte de RAM, principalul lucru este că placa de bază atrage fizic un astfel de volum.

Implicat în multe proiecte, Cox trebuie să-și planifice cu atenție munca, iar el nu are prea mult spațiu: „Acasă în magazinul de editare am o masă uriașă, diverse playere, inclusiv un deck HDV, o cameră video DVCAM mare, două monitoare - 32 -inch HD si SD -monitor pe perete - plus un mic mixer. Dacă fac material pentru difuzare TV, ar trebui să arate bine pe ecranele cu rezoluție normală. Avid Adrenaline este suficient pentru mine, precum și software-ul încorporat pentru lucrul cu sunetul. De fapt, capacitățile de procesare a sunetului Avid sunt destul de decente. Funcțiile sunt de bază, iar dacă brusc trebuie să faci trucuri complexe, cum ar fi curățarea minuțioasă a zgomotului, iau Sound Forge.”

Chiar și cel mai avansat set de hardware poate fi o bătaie de cap dacă gestionarea datelor este lăsată nesupravegheată. De îndată ce intri în mediul profesioniștilor video, începi să simți cerințele tot mai mari în salturi și limite, trebuie să procesezi o grămadă de filme și straturi. Cox nu își poate imagina munca fără un control al procesului care funcționează bine: „Aceasta înseamnă că orice acțiune este mai întâi gândită pas cu pas: ce format final este SD sau HD, ce să vizionezi la televizor sau DVCAM... și așa mai departe și așa mai departe. .

Să trecem la digitizare. Am digitizat Written In Blood în format HD fără compresie, 1:1. Lucrez mereu la cea mai înaltă calitate. Pe de altă parte, dacă există o tonă de filmări - 30 de ore sau mai mult, voi captura la rezoluție scăzută, voi edita și apoi o voi recaptura. În același timp, este extrem de important să numerotați benzile și să lăsați toate codurile de timp cadru cu cadru, deoarece în timpul recaptării sau căutării prin material

Profitați la maximum de computerul dvs

Cea mai frapantă schimbare care a avut loc în activitatea editorului în ultimii ani este că sarcinile rezervate anterior doar specialiștilor informatici de profil restrâns au devenit acum domeniul editorilor înșiși. Chiar și cea mai mare unitate de stocare va fi plină de informații într-o clipă dacă nu acordați atenție administrării sistemului - selectarea și ștergerea fișierelor, deoarece după ce lucrați cu o peliculă de feliere de jumătate de oră, este posibil să mai rămână două ore.

Să presupunem că dacă aplicați un fade la 24 de cadre, apoi 32 de cadre, apoi 40 de cadre, toate rezultatele vor rămâne pe disc, deși veți folosi o singură opțiune. Pe măsură ce lucrați, fișierele inutile trebuie șterse în timp ce vă amintiți despre ele. Din nou, Avid are facilități pentru stocarea separată a pieselor dorite și de testare, acestea din urmă fiind numite pre-calculaturi nereferențiate. Cu un singur clic puteți găsi aceste clipuri și le puteți șterge.

ATELIER FOTO

VIDEO

studio high-end

Editarea la cel mai înalt nivel înseamnă că în fiecare zi va trebui să rezolvați probleme noi și uneori complet neașteptate, dar există o mulțime de forumuri tematice pe Web unde vă puteți consulta cu alți editori, puteți găsi programe și sfaturi.Am scris despre câteva dintre ei în numărul 29.

Cea mai avansată resursă dedicată editării filmelor. Dacă vă aflați într-un impas și problema este urgentă, nu veți găsi specialiști mai buni decât vizitatorii acestui site. Mai mult, se creează o impresie puternică că editorii, plini de muncă până în ochii ochilor, ar prefera să răspundă postării tale decât să se angajeze în sarcinile lor directe.

Un site englezesc cu multe sfaturi și un forum detaliat cu o selecție de întrebări și răspunsuri.

Suprapuneri de imagini, efecte și multe altele. inclusiv știri și o mulțime de utilizatori cu experiență. Participanții sunt înregistrați sub nume reale, nu porecle. Vă recomandăm și un site dedicat HDV: www.hdvinfo.net.

Un site internațional cu știri, sfaturi și tutoriale, deși cu o părtinire FCP Postat pe un mesaj de forum are potențialul de a fi citit de un număr mare de vizitatori.

Ca și în cazul oricărui produs software plin de caracteristici, în jurul Avid a crescut o întreagă comunitate de utilizatori, iar soluțiile la probleme dificile sunt discutate pe forum. Podcast-urile oferă, de asemenea, noi utilizări pentru hardware și există o mulțime de link-uri de descărcare.

cu rezoluție înaltă fără coduri de timp, munca poate fi o tortură.În primul rând, numerotați casetele, digitizați materialul, editați, rafinați imaginea, apoi sunetul, apoi curățați dialogul, selectați muzica, sunete, simulare de zgomot - și apoi amestecați și supraîncărcați totul.

Alegerea HD Nu te arunca în videoclipuri de înaltă definiție până când nu ai cântărit cu atenție avantajele și dezavantajele. În acest moment, mulți clienți ai editorilor comerciali din sectorul corporativ nu necesită muncă în HDV, dar odată ce au stabilit care parte are mâna de sus în rivalitatea prelungită - Blu-ray sau HD-DVD - acest articol va apărea din ce în ce mai mult printre cerințe obligatorii. Prin urmare, este mai bine să vă pregătiți în avans pentru inevitabil, adică să obțineți un computer care poate gestiona aplicații HDV care necesită resurse mari. HDTV (difuzare) se distinge prin ratele maxime de eșantionare, HDV vine în urma acestuia.

Dimensiunea fișierelor video cu definiție standard (SD) este încă destul de mare: 1 GB va potrivi trei minute de pre-digitizare cu compresie 2:1. Din motive evidente, o captură necomprimată 1-1 ar fi ideală, dar în cele mai multe cazuri acest lucru nu este cerut de clienți, deoarece fișierele rezultate ocupă prea mult spațiu pe disc și oricum spectatorii nu vor observa diferența de calitate. 1:1 este utilizat numai atunci când lucrați cu grafică high-end și CGI. Fiți pregătiți pentru faptul că veți avea nevoie de o mulțime de discuri pentru stocarea datelor, dar în ambele cazuri - HD sau SD - puteți economisi mult prin plasarea atentă a informațiilor și utilizarea unui software special pentru a economisi spațiu pe disc.

Pe lângă stocarea suplimentară pentru video HDV, veți avea nevoie de două monitoare pentru a aprecia calitatea muncii. Afișaje cu ecran plat cu rezoluție nativă ridicată, fără re-

Final Cut Pro are o echipă mare de asistență care include editori veterani care lucrează la succesele de la Hollywood

scalarea imaginilor nu este ieftină, deși concurența pe această piață este în creștere.

Ce software sa alegi?

Este o întrebare dificilă, deoarece editorii tind să fie atașați de orice program în care lucrează. Editorul câștigător al Oscarului Walter Murch C, Apocalypse Now este un mare fan al Final Cut Pro de la Apple și mulți din Hollywood pariază pe el. FCP câștigă popularitate și în rândul editorilor independenți.

Regizorul Standalone Films, Robin King, nu vrea să audă despre alte programe: „Sunt încântat”, spune el. - Totul este clar si simplu, in orice moment actiunea poate fi anulata. Îmi face o mare plăcere de la muncă. Final Cut Pro este un instrument profesional pe care oricine îl poate folosi pentru a edita un film de lungă durată.”

Poate că, pentru majoritatea profesioniștilor, Avid este încă un standard de neclintit, iar restul programelor pur și simplu copiază ero. Adobe Premiere are o bază solidă în rândul studenților, iar FCP are o mulțime uriașă de fani, dar Avid are un loc separat datorită autorității sale.

Timp de mulți ani, Avid a fost asociat cu schimbări revoluționare în videoclipul digital și fiecare studio decent a avut acest echipament în arsenalul său. Acum compania se îndepărtează de politica de compatibilitate

Un forum util cu postare în antet

studio high-end

cu hardware scump și își unifică în mod activ software-ul. Mulți editori preferă să folosească versiunea completă a Avid Xpress, deși există și o versiune excelentă gratuită a Avid Free DV disponibilă pe site-ul web Avid pentru descărcare. Prin urmare, înainte de a cumpăra o versiune profesională complicată, încercați-vă mâna la fratele junior - satisface primul interes și, în același timp, fii puțin confortabil.

Totuși, Avid poate avea anumite preferințe în ceea ce privește hardware-ul. Înainte de a cumpăra un computer, asigurați-vă că verificați site-ul web Avid pentru compatibilitatea cu plăcile de captură video și alte componente majore ale PC-ului pentru a evita probleme inutile.

Pe forumul de utilizatori Avid veți găsi o mulțime de sfaturi reale pe o mare varietate de subiecte. Dacă lucrați cu Windows, nu instalați Vista - așteptați cel puțin primul pachet de service. Avid recomandă să rămâneți cu XP Pro peste Note, deși nu ar trebui să existe probleme cu niciunul. Ar trebui să fiți foarte atenți la patch-urile pentru sistemul de securitate al sistemului de operare lansat periodic de Microsoft - Avid le respinge categoric și refuză să pornească.

Pentru mulți editori, avantajul uriaș al Avid față de FCP este suportul pentru proiecte mari. Implementează așa-numitele servere de unitate, datorită cărora mai multe persoane pot lucra la un proiect, fiecăruia fiindu-i atribuit propriul său fragment de film, protejat de editare de către alți participanți.

Indiferent de alegerea programului, nu trebuie să uitați de cerințele de sistem menționate, așa că nu ezitați să puneți întrebări, să căutați pe forumuri pentru a afla care opțiune este cea mai potrivită pentru dvs. și numai după aceea comandați echipamente și periferice.

Software suplimentar

Mulți editori sunt mulțumiți de capabilitățile de text, sunet și video ale software-ului lor, dar este posibil să aveți nevoie de software special pentru fiecare dintre aceste sarcini pentru un pachet de ultimă generație. Pentru operațiuni non-triviale cu titluri și grafică pentru sistemele Avid, a fost creat un program Boris separat.

Programele de sunet precum DigiOesign Pro sau Avid Symphony vă permit să creați piese realiste cu mai multe straturi, ceea ce este util în special pentru teatrele mari. Mulți oameni preferă Sony Sound Forge, care are reputația de a fi fiabil și precis, ideal pentru scene rapide sau plasarea de bijuterii a efectelor sonore, precum și pentru transformarea pachetelor mari. Versiunea obișnuită va costa doar 56 de euro. Când salvați un film într-un format diferit, este posibil să aveți nevoie de software specializat pentru comprimarea fluxului video, care vă va permite să inscripționați un disc DVD în MPEG 2 sau conținut mobil în MPEG 4, literalmente pe genunchi.

Cleaner Pro 5 este instrumentul principal pentru tăierea conținutului pentru emisiunile online și online. Alternativ, vă puteți opri la Compression Suite 5.0 pentru Mac, care include Cleaner și multe dintre cele mai populare codecuri. În plus, nu vă puteți lipsi de Adobe Photoshop pentru studiul periodic atent al cadrelor sau pentru a insera imagini. De asemenea, poate fi util

Dacă aveți nevoie de un sistem portabil de nivel

high-end, Avid oferă un puternic

laptop cu mojo

Adobe After Effects, dar dacă decideți să mergeți cu capul înainte în CGI, pregătiți-vă pentru cheltuieli semnificative, deoarece un astfel de software nu este ieftin.

La locul de muncă

Orice editor profesionist se va plânge de bâzâitul umerilor și de strabism progresiv, afecțiuni care rezultă din munca într-un studio organizat incomod. Dacă urmează să stai mult timp la biroul tău, cumpără cel mai bun scaun ergonomic. Plasați afișajele la distanțe diferite pentru a vă reorienta ochii mai des. Treaba ia o întorsătură foarte serioasă dacă implici alte persoane, pentru că problema

protecției muncii este mereu acută, iar tu trebuie să ai grijă de personalul tău. Instalați lămpi de putere redusă orientate spre desktop și, poate, un suport pentru picioare.

Dacă este posibil, izolați fonic camera și instalați difuzoare puternice. Răsfățul sub formă de boxe de jucărie nu este bine aici, așa că mergi direct la salonul hi-fi și nu uita de cablurile de calitate.

Se merită?

Un studio de editare cu drepturi depline, cu software-ul, hardware-ul și extrasele enumerate mai sus, va costa în jur de 8.400 de euro. Pentru aceiași bani, puteți schimba mașina, puteți cumpăra un Mac nou-nouț cu FCP și un monitor puternic. Costurile pot părea mari, dar priviți din alt unghi - un sistem ieftin de „bucătărie” nu va permite filmelor dvs. să ajungă la un public larg, nu va putea crea formatele și versiunile necesare pentru cinematografe, canale TV sau internet .

Este posibil ca un lungmetraj cu buget redus să nu ajungă la distribuție internațională dintr-un motiv simplu - software-ul simplu pe care l-ați instalat nu poate separa coloana sonoră principală și vocile, excluzând opțiunea de dublare. După cum a aflat Simon Cox din filmul său, vânzările în Japonia erau în plină expansiune datorită studioului de ultimă generație Avid, care a făcut față cerințelor cumpărătorilor. Consideră cheltuielile ca pe o investiție obligatorie, fără de care șansele filmului tău de a ieși în lume rămân iluzorii. Nu e de mirare că se spune că culegi ceea ce semeni.

Captura video pe computer se realizează cel mai bine cu echipamente de clasă Avid Mojo, care vă permit să digitalizați orice cu orice raport de compresie, în timp ce magistrala FireWire oferă performanțe fiabile și stabile. Cunoscut sub numele de „acceleratorul hardware” Mojo (imaginea de mai sus) este o cutie mică care se află lângă un computer și este capabilă de compresie completă de 11 sau orice raport mai mic.

Mulți clienți au încă kilometri de benzi analogice care ar putea trebui digitizate - aici este locul în care funcția de captare și ieșire simultană este utilă pentru a economisi timp prețios. Dacă faceți doar captură de pe un player pe un computer, cumpărați o placă de captură video compatibilă cu SD și HD de top. Un card Matrox compatibil HD va costa 1.680 EUR, dar la prețul de vânzare cu amănuntul actual al Mojo de 1.260 EUR, opțiunea preferată este clară.

player recorder

Dacă țintiți spre un studio high-end, atunci utilizarea zilnică a unei prețioase camere video XM1 sau PD170 se poate termina prost. Cumpărați în schimb un player recorder Sony DSR-11, care mănâncă totul, de la DV la digibeta. Opțional, puteți lua un recorder cu un hard disk conectat la o cameră video, de exemplu JVC DR HD1OOE - 80 GB este suficient pentru aproximativ șapte ore de material video.

După ce ați terminat de filmat, conectați discul la echipamentul dvs. de editare. Apoi puteți începe imediat editarea în timp real, fără conversia plictisitoare în digital. În comparație cu înregistrarea pe disc, aceasta este o descoperire semnificativă; și deși această metodă

nu este încă foarte potrivită pentru filmarea în format HDV, potențialul ei este de așa natură încât în timp procesul de filmare-capturare a unui montaj poate fi simplificat fundamental. Compania engleză Firestore produce dispozitive decente la un preț de aproximativ 1230 de euro pentru un model cu un disc de 40 GB.

DVD nunta

Dacă abordați corect crearea nunții

DVD, poate fi ușor și profitabil

A

Videografia de nuntă, după cum știți, a fost întotdeauna o sursă stabilă de venit pentru mulți videografi și mici companii de producție video. În același timp, din anumite motive, se crede că afacerea operatorului urmează să vină, să tragă totul la rând și a doua zi doar să arunce materialul pe un semifabricat.

Desigur, astfel de oameni de afaceri există, dar nu ei sunt subiectul conversației noastre. Munca unui adevărat maestru este de a aduna ore de filmare într-o lucrare coerentă, ceea ce înseamnă sincronizarea video de la mai multe camere și dezvoltarea conceptului de film pe DVD, ca să nu mai vorbim de prezentarea și designul produsului final.

Crearea DVD-urilor de nuntă nu este o sarcină ușoară, dar nu ar trebui să abandonați imediat o astfel de întreprindere. Plăcerea de a preda un disc strălucitor tinerilor căsătoriți fericiți va plăti mai mult decât toate costurile, iar experiența creării acestuia este cu adevărat neprețuită. Dacă ascultați sfaturile și sfaturile noastre despre cum să captați cel mai bine magia sărbătorii, atunci nu vor exista dificultăți speciale și situații neprevăzute, sau veți fi gata pentru ele.

Ce sa aduc

Filmarea unei nunți este o ocupație responsabilă: nu va fi posibil să repetați evenimentul, ceea ce înseamnă că, în primul rând, trebuie să vă asigurați de fiabilitatea echipamentului, să-l depozitați corespunzător, să-l utilizați și să îl păstrați pregătit pentru lucru. . Pentru începători, este mai bine să închirieze o cameră pentru prima dată - de îndată ce vă începeți cariera, veți avea o mulțime de comenzi.

Din ce în ce mai mult, sunt videografi care filmează cu două camere deodată pentru o prezentare mai completă a evenimentelor. Când fotografiați cu mai multe camere, este mai bine să luați aceleași modele de la același producător. Setările video ar trebui să fie aceleași, mai ales dacă intenționați să inscripționați DVD-uri în format cu ecran lat. În plus, veți avea nevoie de două trepiede de înaltă calitate, cu un mecanism de rotire bine funcțional și un mâner extern.

pentru urmărirea lină a unui cuplu tânăr și operarea corectă a zoomului.

Microfonul încorporat nu este potrivit pentru înregistrarea unei ceremonii de nuntă sau a discursurilor solemne. Asigurați-vă că cumpărați microfoane de calitate. Cel mai bine este să utilizați simultan atât microfoanele cu fir, cât și cele fără fir și puteți lăsa coloana sonoră de la microfonul încorporat pentru orice eventualitate. Alternativ (dacă aveți bani), puneți un MiniDisc sau un recorder MP3 decent lângă difuzoare. Ar fi bine să urmăriți sunetul în căști atunci când înregistrați - pentru siguranță.

Printre altele, trebuie să ai cu tine (în cantități mari) benzi DV, o sursă de baterii de toate dimensiunile și tipurile, adaptoare de alimentare și bandă pentru a fixa cablul, astfel încât să nu-l lovești cu picioarele. Un monitor LCD sau un DVD player portabil cu intrare AV este, de asemenea, o idee bună, astfel încât să nu trebuie să vă aplecați peste vizor și să agitați camera. În caz de vreme rea, luați o husă rezistentă la apă pentru camera dvs.

Cu o zi înainte

Este vital ca operatorul să aibă o imagine de ansamblu asupra tuturor activităților planificate pentru ziua respectivă. Nu fi prea leneș să te întâlnești cu clientul în avans și să întrebi despre toate nuanțele, inclusiv data, ora și locul nunții, numele și datele de contact ale fotografului. Te vei confrunta inevitabil cu evenimente neprevăzute, dar cu o pregătire adecvată, vei putea face față situației fără nervi și în forma corectă.

Dacă este posibil, asigurați-vă că vizitați repetiția ceremoniei. În acest caz, nu numai că vă veți face o idee despre desfășurarea ceremoniei, dar veți putea alege și cele mai potrivite puncte pentru instalarea camerelor. Acordați atenție locației prizelor de curent, evaluați libertatea de manevră și unghiurile cele mai convenabile. Fiți atenți când semnați documente - poate fi necesar ca camera să fie scoasă de pe trepied sau mutată într-o altă locație.

Aflați locul banchetului, precizați calea. Cu o zi înainte de sărbătoare, verificați performanța tuturor echipamentelor.

ceremonii

Înainte de a încheia un acord pentru a realiza un film de nuntă, trebuie să obțineți mai întâi permisiunea de a filma. Această chestiune se află sub jurisdicția autorităților bisericești sau a registraturii în care va avea loc ceremonia și depinde de acestea dacă o primiți. În unele cazuri, va trebui să plătiți pentru dreptul de a împușca, iar în biserică, binecuvântarea preotului poate fi necesară.

Utilizarea materialelor protejate prin drepturi de autor înregistrate în afara unei biserici sau transformate într-un film în timpul montajului trebuie să fie autorizată

Lăsând la o parte problemele legate de drepturile de autor, următorul sfat este să achiziționați o asigurare adecvată pentru a vă proteja pe dvs. și afacerea dvs., mai ales dacă intenționați să aduceți mai mulți oameni. Nunta este un eveniment extraordinar, se întâmplă o dată în viață, așa că în cazul unor împrejurări complet neprevăzute în care nu vă puteți îndeplini obligațiile de operator, este mai bine să vă asigurați împotriva proceselor din partea rudelor supărate și a tinerilor care rămân fără. filmul promis.

PHOTOMASTERSKAYA 73

DVD nunta

Prin însăși natura sa, un film de nuntă implică utilizarea indispensabilă a anumitor materiale protejate prin drepturi de autor, fie că este vorba de muzică live la o masă tip bufet sau de un spectacol al artiștilor. Mulți clienți vor dori să includă în film muzică comercială la alegere și asta e în regulă, atâta timp cât poți obține permisiunile necesare în avans.

Nu uitați că astfel de licențe impun o serie de restricții, de exemplu, doar pentru vizionarea acasă. În linii mari, nu veți putea plasa versiunea finală a filmului ca videoclip promoțional pe site sau le veți oferi clienților potențiali un DVD pentru revizuire. Vă sfătuim să vă protejați de necazuri și să nu folosiți materiale licențiate , în special pentru muzică comercială, care va ajunge ulterior într-un videoclip promoțional.

Alternativ, poate fi achiziționat un disc de muzică fără drepturi de autor și fără restricții, deși acest lucru poate necesita o editare suplimentară a filmului pentru a găzdui noua muzică.

Încărcați-vă bateriile, preetichetați casetele de film, faceți o listă de activități și completați-o cu orice articole aveți nevoie. Verificați cantitatea de combustibil din rezervor și, cel mai important, mergeți la culcare devreme!

Caracteristici ale fotografierii cu mai multe camere

Cea mai frecventă greșeală atunci când fotografiați nunți cu două sau mai multe camere este să ajungeți la o poză aproape identică, doar din unghiuri diferite. Înainte de filmare, convingeți-vă cu operatorul celei de-a doua camere cine și ce filmează. Dacă sărbătoarea are loc într-o biserică, cea mai bună opțiune ar fi să instalați o cameră pe un trepied în partea laterală a altarului, iar a doua lângă ieșirea din sală.

Funcția principală a celei de-a doua camere este de a face back-up și de a fotografia o fotografie largă care poate fi adăugată în timpul editării, în timp ce camera principală își schimbă unghiul și se concentrează asupra modului în care mirii își pronunță jurămintele.

În unele cazuri, a doua cameră trebuie să ia un plan care nu este disponibil pentru camera principală. De exemplu, în timp ce tinerii căsătoriți merg pe culoar, camera principală va avea un câmp vizual limitat, astfel încât atenția va fi atrasă inevitabil asupra prim-

planurilor mirilor, în timp ce a doua cameră are un unghi mai larg. De asemenea, atunci când a doua cameră surprinde prim-planuri ale invitaților care vorbesc, camera principală va putea surprinde întreaga scenă.

Al doilea exemplu de utilizare cu succes a două camere se referă la momentul sărbătoririi în sala de bufet. În timp ce difuzoarele toastează, a doua cameră trebuie să surprindă reacția publicului, în special zâmbetele și râsetele, în timp ce prima cameră acordă atenție deplină vorbitorului. Mai târziu, la un banchet, două camere pot fi folosite pentru a surprinde un alt spectacol responsabil și incitant - primul dans al tinerilor.

În timp ce mirii merg în mijlocul sălii, a doua cameră ar trebui să-i surprindă pe cei plini de viață

entuziasmul oaspeților, iar principalul lucru este să luați un prim plan al dansatorilor. Pentru orice eventualitate, luați o lanternă pentru cameră, pentru că se întâmplă cel mai adesea în lumină slabă, deși, totuși, camerele moderne cu trei cipuri CMOS oferă o imagine bună chiar și în astfel de condiții.

Instalarea ulterioară

Așadar, ziua nunții a trecut, s-a filmat mult material, dar toată munca este încă în față - e timpul să montezi filmul. De regulă, ca urmare, de la ambele camere sunt colectate cel puțin șase ore de videoclipuri, din care, în mod ideal, ar trebui luat un sfert, altfel un astfel de balot nu poate fi făcut față. Un film de 90 de minute este considerat optim, este puțin probabil ca spectatorii să-l îndure mai mult, iar discurile DVD pot conține doar un astfel de volum și va fi loc și pentru bonusuri și meniuri.

Fă-ți o obișnuință să etichetezi filmele pe măsură ce sunt digitizate și transferate pe masa de editare, marcând cele mai reușite fotografii care vor fi cu siguranță incluse în versiunea finală. Dacă aveți suficient spațiu pe disc, cel mai simplu mod este să aruncați toate filmările pe el - și să economisiți timp și nu va trebui să înfășurați casetele în căutarea acelei fotografii excepționale.

Cu experiență, veți învăța cum să filmați, imaginându-vă deja cum să editați un viitor film, iar coordonarea cu al doilea cameraman se va îmbunătăți. Veți înregistra mai puțin, dar fiecare secundă a videoclipului va merita literalmente greutatea în aur.

Compunerea imaginilor din mai multe camere este o afacere dificilă, dar dacă folosiți câteva trucuri simple în timpul procesului de filmare, va trebui să suferi mult mai puțin. În primul rând, ambele camere trebuie să fie pornite continuu pe toată durata ceremoniei, altfel te vei sătura de sincronizarea evenimentelor după fiecare oprire de înregistrare. În al doilea rând, din moment ce nimeni nu a comandat un numărător clapperboard, va trebui să improvizați! Înainte de a începe acțiunea, porniți lumina de fundal, iar dacă camerele se văd reciproc iluminarea de fundal, atunci sincronizarea se va declanșa cu un bang - trebuie doar să găsiți un cadru pe ambele filme unde lumina de fundal este aprinsă.

Achiziționarea unui software profesional de editare deschide un abis de posibilități - setul de instrumente și funcții este foarte diferit de programele ieftine concepute pentru un amator. În același Premiere Pro 2.0, este acceptat un mod de editare cu mai multe camere, care vă permite să colectați rapid o versiune nefinalizată a tuturor evenimentelor în timp real și abia apoi să faceți editări folosind tehnici tradiționale. De asemenea, este recomandat să tăiați momentele cheie într-o succesiune diferită, de exemplu, aceeași ceremonie sau o masă tip bufet, apoi legați fiecare opțiune la o singură cronologie și abia apoi creați un total.

o pereche bună cu cea mai reușită selecție de culori și un nivel de sunet uniform pe toată scena.

Biroul scrie

Ei bine, filmul de nuntă este gata, este timpul să îl inscripționați pe DVD. Multe aplicații de editare oferă inscripționare directă pe disc, dar vă recomandăm să utilizați un pachet de creație de DVD, cum ar fi Adobe Encore DVD pentru mai multe funcții.

Dacă nu ești prea leneș și te gândești la un meniu video fascinant cu scene animate, îți poți crește reputația dintr-o singură lovitură. Și, în general, de ce să nu adăugați câteva bonusuri, aceeași vizualizare diapozitiv cu diapozitiv, decupând evenimente strălucitoare într-un mod plin de umor sau un scurt videoclip ca mini-rezumat al întregii zile7

Pentru a înregistra filmul terminat, luați numai discuri de înaltă calitate. Verificați cu clientul dacă playerul său acceptă aceste DVD-uri sau, mai bine, trimiteți-i un DVD de probă. Discurile ar trebui să fie considerate doar un mijloc de transfer de date cu o durată de viață limitată, astfel încât originalul ar trebui să fie întotdeauna stocat pe un hard disk sau pe o casetă DV.

În viitor, s-ar putea să vi se ceară copii suplimentare sau un disc pentru a înlocui ceea ce ați pierdut, sau dacă ați filmat și editat în HD, pot exista cunoscători care oferă HD-DVD sau Big-Gau pentru o taxă suplimentară - amintiți-vă, afaceri este afaceri. Când vindeți copii suplimentare, verificați dacă aveți dreptul să faceți acest lucru în temeiul legii redevențe, deoarece unele licențe limitează numărul de copii care pot fi înregistrate.

întrebare de marketing

Întrebați orice videograf profesionist de nuntă de unde provin comenzile sale, iar răspunsul va fi „foștii clienți recomandă” sau „lumea este plină de zvonuri”. Toate acestea sunt bune, dar pentru a supraviețui într-un mediu competitiv este nevoie de o politică strictă de marketing, mai ales în zorii unei cariere. Janet Fenton, CEO Graham Fenton Expérience, explică că cheia succesului unui videograf este

pregătirea, în special lucrurile mărunte sau rudele care au vizionat filmul rezultat pe DVD.”

Odată cu ubicuitatea tehnologiei de acces de mare viteză, tot mai mulți oameni apelează la internet atunci când caută un videograf. - Clienții vor dori cu siguranță să vadă ce poți face și cum lucrezi cu camera. Exemplele de videoclipuri reale postate în scopuri promoționale ar trebui să fie strălucitoare, originale, cu o scânteie - nu ezitați să vă vindeți emoțiile și stilul.”

Crearea propriului site web nu este deosebit de dificilă, dar atunci când îl dezvoltați, vă puteți baza pe aceleași principii.

mirosea ca la crearea unui DVD. Multe companii de găzduire oferă, de asemenea, un set de instrumente pentru constructorii de site-uri web pentru prima dată.

La fel de important este și videoclipul tău cu autopromovare. Având în vedere popularitatea site-urilor de găzduire video (cum ar fi YouTube), postarea unui videoclip online este o simplă simplă. Clipul ar trebui să vă dezvăluie talentul de videograf și să convingă clientul că nu aveți lipsă de calificări și abilități.

„Din experiența mea”, spune Richard Crossland de la Contrast Video, „clienții potențiali descarcă videoclipuri promoționale pentru a-ți evalua abilitățile, apoi află datele tale, sunt interesați de idei și abordare a filmării.” Rețineți că clienții potențiali au analizat probabil mai mult de o duzină lucrează alți operatori, așa că trebuie să ieși cumva în evidență față de concurență.

Pe vremuri, Graham Fenton Experiente a fost primul care s-a oferit să pună pe muzică un videoclip de nuntă, iar mai recent, Wicked Days a venit cu titluri minunate pentru astfel de filme. Gândiți-vă la o ofertă unică, văzând căreia veți fi imediat desemnat să filmați cei mai eminenți proaspăt căsătoriți.

Moda filmelor profesionale de nuntă pe DVD câștigă rapid amploare - toată lumea vrea să obțină cele cincisprezece minute de faimă. Având în vedere acest lucru, este important să vă gândiți la imaginea și componenta comercială pentru a concura de succes cu alți profesioniști.

În primul rând, la vizualizarea produsului dvs., ar trebui să aveți impresia că este realizat la cel mai înalt nivel, altfel nu veți obține nimic. Dacă ești un guru Photoshop, fă-ți timp pentru a crea o copertă sau o imagine personalizată pe disc. O căutare rapidă pe web vă va ajuta să găsiți exemple pe care să vă bazați atunci când vă creați capodopera. Faceți o fotografie bună a tinerilor din film ca coperta și adăugați text, de exemplu, „Ziua nunții noastre”.

Utilizați numai hârtie foto de înaltă calitate pentru a imprima coperta. Tăiați marginile uniform, astfel încât capacul să se potrivească perfect în cutia DVD-ului. Este mai bine să refuzați autocolantele obișnuite - pare amator, în plus, unele playere DVD pot avea probleme la citirea datelor.

Cumpărarea unei imprimante cu jet de cerneală modernă nu va submina bugetul, dar puteți imprima direct pe suprafața nefuncțională a discului, iar calitatea imprimării va fi pur și simplu superbă. Alternativ, puteți achiziționa cutii speciale pentru DVD pentru nuntă, proiectate profesional.

PHOTOMASTERSKAYA 75

Suntem gata să răspundem la orice întrebări de procesare

TRIMITE ÎNTREBĂRILE LA: FAQ@DIGITAL-PHOTO.RU

J PAVEL SAMSONOV

Un editor profesionist și fotograf de reportaj care știe totul despre fotografie și despre lucrul cu ea.

OLGA KONDRATOVA

Editor-șef al „Photo Workshop”, utilizator Photoshop din versiunea 4, designer profesionist.

ILYA LEBEDEV

Editor al conținutului licențiat al revistei „Fotomasterskaya”, un expert în domeniul procesării imaginilor.

Lipiți cu atenție

Un halou de lumină este clar vizibil în jurul figurii introduse în cadru. Pentru a oferi imaginii credibile, trebuie să eliminați acest halou

G "~ 1 prietena mi-a cerut sa ma trezesc-

d/ răsucește poza ei într-un peisaj. Folosesc instrumentul Lasso magnetic pentru a crea imaginea L · J, dar noul fundal face ca forma să pară lipită. Ce să fac.

sa fie credibil? Am Photoshop CS, rezultatul este atașat.

Larisa Andronnikova

Înainte de a începe lucrul, trebuie să aruncați o privire atentă la fotografiile originale. Este foarte important ca acestea să se potrivească cu intensitatea și direcția luminii. Discrepanța dintre umbrele primului plan și fundal oferă imediat o inserție. De asemenea, acordați atenție zgomotului din ambele imagini - ar trebui să fie și el același, iar ambele fotografii trebuie făcute din același unghi față de sol. Dacă, când fotografia o persoană, fotograful s-a ghemuit și a fotografiat peisajul stând în picioare la înălțime maximă, atunci discrepanța dintre cele două puncte de fotografiere va da imediat un fals.

Să presupunem că analiza inițială a arătat că este posibil să se monteze aceste două instantanee. Acum trebuie să alegem instrumentul de

selecție potrivit. Pentru a crea o selecție inițială, în special în jurul contururilor complexe ale figurii umane, Magnetic Lasso este cel mai potrivit. Pe viitor, această selecție poate fi estompată folosind funcția Select > Feather, alegând cu ochi valoarea corespunzătoare adâncimii de câmp a planului în care este montat obiectul.

Desigur, puteți încerca să luați calea cu cea mai mică rezistență: copiați forma (Edit > Soru) și apoi lipiți-o (Edit > Paste) în noul mediu. Cu toate acestea, în ciuda trucului de estompare, niciun instrument de selecție nu va da un rezultat perfect prima dată, așa că anulați această acțiune, reveniți la stratul obiect și faceți clic pe pictograma Adăugați mască de strat din partea de jos a panoului. Întreaga imagine va dispărea, cu excepția formei selectate - am ascuns vechiul fundal sub mască, iar acest lucru ne va oferi mult mai multă libertate în a crea cu precizie un contur realist. Datorită faptului că selecția a fost făcută cu o ușoară neclaritate, forma va avea o margine ușor neclară.

Acum trebuie să lucrăm la mască. Figura selectată din ea este pictată peste în alb, în timp ce orice altceva (adică fundalul) este pictat în negru. Pentru a corecta selecția, este mai bine să utilizați instrumentul Perie (tasta B de pe tastatură). Acolo unde trebuie să întoarceți ușor fundalul, desenați cu o perie albă și unde trebuie să-l ascundeți - cu una neagră. Nu uitați de gradul de estompare a marginilor pensulei - moliciunea sa: undeva, schimbarea gradului de estompare a marginilor obiectului poate fi numai benefică,

O OALA DE SFATURI UTILE DESPRE

> Trusa de instrumente

Știați că un mic gnom Merlin trăiește în Photoshop din timpuri imemoriale? Pentru a vă familiariza cu acesta, trebuie să țineți apăsată tasta Alt, să deschideți meniul panoului Straturi și să selectați elementul Opțiuni paletă. Acest gnom nu ascunde nicio funcție suplimentară, dar astfel de secrete sunt numite „ouă de Paște” în programe.

> Gradul de neclaritate

Am spus deja cât de important este să alegeți corect valoarea Feather înainte de a începe selecția, astfel încât marginile figurii introduse să se amestece ușor cu fundalul din jur.Dar dacă această valoare nu a fost setată la începutul selecției, ar trebui să nu renunță și începe totul de la capăt. După ce selecția este finalizată, faceți clic dreapta în interiorul acesteia și selectați elementul Feather din meniul care apare, introducând valoarea de estompare dorită în fereastră.

ΓΙ

Gradient

galeata de vopsea

Estompa

Ascuţi

STICLĂ SPARTĂ

Simulați reflexia într-o oglindă spartă

dar în unele locuri nu ar trebui să iasă în evidență din adâncimea generală de câmp.

Comoditatea măștilor de strat constă în faptul că nu șterg imaginea originală, ci doar o ascund, permițându-vă să experimentați cu eliminarea și returnarea elementelor complexe. Acest lucru este util în special atunci când selectați astfel de obiecte complexe, cum ar fi, de exemplu, părul. Spre deosebire de selecția marcajului, masca este salvată împreună cu fișierul, astfel încât să vă puteți lăsa munca deoparte și să continuați mai târziu.

Acum trebuie să transferăm o nouă imagine de fundal în fișierul nostru. După ce totul este gata, este mai bine să creșteți scara la 100% pentru a urmări cu atenție modul în care pixelii figurii se transformă în pixelii fundalului. În jurul figurii se vede un halou ușor.

Există mai multe moduri de a scăpa de el. Să luăm în considerare una dintre ele. Țineți apăsată tasta Ctrl și faceți clic dreapta pe miniatura măștii de strat din panoul Straturi și alegeți Adăugare mască de strat la selecție din meniu. În jurul formei apare o linie de selecție. Acum alegeți Selectați > Modificați > Contract. Introduceți o valoare de 1 sau 2. Linia de rulare va fi ușor apăsată pe formă. Alegeți Selectare > Invers din meniu și completați selecția (Editare > Fili) cu negru în mască. Aureola va dispărea.

reliefuri de calcar

D _1 Lucrez la un modul de publicitate,

7 Vreau să simulez o imagine tridimensională - L · J pe mușchi - le-am văzut în cărți despre istoria culturii. Am câteva gânduri despre cum se poate face acest lucru, dar ar fi interesant să aud părerea experților.

Boris Tilenko

Gravează-ți propriul model de calcar în pământ cu Photoshop Layer Styles

Cum să creezi un astfel de efect, ca și cum te uiți

7 într-o oglindă spartă? Vreau ca diferitele părți L-*J ale feței să fie vizibile în diferite cioburi și să creeze un sentiment dramatic neliniștitor.

Borislav Ivenko

Instrumentul Lasso poligonal și panoul Straturi vă vor ajuta să spargeți oglinda rapid și ușor. Iar pentru a face cioburi tridimensionale și mai realiste, să folosim Stilurile de straturi.

PAS CU PAS

Din cele mai vechi timpuri, oamenii au creat reliefuri pe pietre. În Karelia, pe Yenisei, în Kazahstan, în Chukotka, există multe stânci presărate cu imagini simbolice care au atras de multă vreme atenția oamenilor de știință și a turiștilor. Există petroglife și reliefuri de stâncă în alte țări, de exemplu, imaginea uriașă englezească de renume mondial a unui cal din uffingham, sculptată în calcar moale.

Instrumentele Photoshop vă permit să creați un relief de la orice obiect aplicând câteva filtre și măști de straturi. Deci alegeți imaginea originală. Am făcut o fotografie a unei mașini sport ca exemplu, deoarece contururile sale aerodinamice pot fi stilizate ca un relief de calcar.

Selectați un obiect și ștergeți tot ce îl înconjoară. Și pentru a lăsa doar conturul fotografiei, folosește funcția Imagine > Ajustări > Prag. În fereastra Prag, mutați glisorul spre stânga până când din imagine rămân doar câteva forme clare alb-negru. Faceți clic pe OK.

Pentru a netezi desenul, alegeți Filtru > Artistic > Decupaj din meniu. Încerca

Deschideți fișierul sursă și selectați instrumentul Polygonal Lasso. Copierea conținutului viitoarei partiții

a acelei oglinzi într-un strat separat. Creați o selecție de polilinie care decupează o parte a imaginii.

Țineți apăsată tasta Shift și adăugați alte câteva selecții poligonale

J Cu selecția încă selectată, alegeți Strat >

Strat nou > Strat prin tăiere. Zonele selectate vor fi scoase din .-.g-. -.,-g............»■

imaginea originală

și copiat într-un nou strat. Folosind instrumentul Move, extindeți Ș?

fragmente în diferite ”

laturi. Creați ■

noi alocări Ș

și decalaje pentru a obține un număr suficient de fragmente.

> Păstrați poziția fragmentului la deplasare

Cel mai simplu mod de a muta conținutul unui strat dintr-un fișier în altul este să efectuați trei operații: Editare > Selectați tot, Editare > Copiere, Editare > Lipire. Obiectul ajunge într-un alt fișier în mijlocul noului strat. Dar, apropo, dacă fișierele au aceeași dimensiune, atunci obiectul transferat poate fi plasat în noul fișier exact acolo unde era în fișierul vechi.

Facem clic pe linia stratului, apoi, ținând apăsată tasta Shift, transferăm această linie într-un fișier nou, după care eliberăm butonul mouse-ului. Conținutul acestui strat va fi poziționat relativ la marginile imaginii în același mod ca în fișierul din care a fost transferat stratul.

Activați stratul de fragmente, faceți clic pe pictograma Adăugare stil de strat din partea de jos a panoului Straturi și

alege DropShadow. Acest lucru va da fragmentelor tridimensionale

vedere. De asemenea, fără a închide fereastra, faceți clic pe linia Gradient Overlay, schimbând parametrul Blend Mode în Overlay și stilul în Reflected. Acum fragmentele vor străluci puțin, ca cele reale.

Raze X

) sau ry și straturile văd prin metal

Vreau să fac o ilustrație pe o temă de spionaj,

7 unde se va arăta cum este aeroportul

L·J Radiografia cu raze X la o valiză plină cu arme. Care este cel mai bun mod de a aborda simularea cu raze X?

Andrei Denisov

Ideea este bună și chiar ne-am dat seama cum să o implementăm. Desigur, Photoshop nu poate arăta ce se află în interiorul unui obiect, dar poate face ca părțile sale exterioare să arate ca și cum ar fi în interior.

PAS CU PAS

Deschidem poza, care arată ceva potrivit pentru o valiză de spion. Copiați stratul și aplicați Filtru > Stilizare > copiei.

Margini strălucitoare. Mutați glisorul Lățimea marginii la dreapta și creșteți Luminozitatea marginii pentru a evidenția conturul obiectului. Măriți valoarea parametrului Smoothness pentru a netezi liniile.

2 Deblocați stratul de jos făcând dublu clic pe rândul său și trăgându-l în partea de sus a listei de straturi din panoul Straturi. În calitate de lucrător, selectați o nuanță de verde strălucitor, schimbați culoarea de fundal în albastru. Selectați Imagine > Ajustări > Hartă cu degrade din meniu.

□a

·>*

pete

se eschiva

bum

valori diferite ale numărului de Leveis și ale simplității marginii - imaginea ar trebui să arate ca și cum ar fi fost creată cu câteva mișcări de pensulă. Imaginile diferite necesită parametri diferiți, dar concluzia este că forma originală ar trebui să rămână recunoscută și, în același timp, să conțină cât mai puține elemente posibil. Acest lucru va face ca viitorul relief să fie mai convingător.

Acum lipiți imaginea rezultată într-un fișier cu un fundal adecvat. Luați Instrumentul Baghetă magică, selectați și ștergeți alte câteva zone negre din interiorul desenului alb. Schimbați modul de amestecare al acestui strat în Lighten pentru a elimina tot negrul din el. Doar formele albe ale viitorului relief vor rămâne vizibile.

Acum trebuie să deformăm desenul astfel încât să se încadreze în perspectiva peisajului (Editare > Transformare > Perspectivă). Pentru a face acest lucru, mutați marcajele de colț de sus în jos și spre mijloc, nu neapărat la aceeași distanță. Acum relieful „atârnă” deasupra solului.

Pentru a-l imprima în pământ, activați stratul cu mașina și faceți clic pe butonul Adăugare și stilul stratului din partea de jos a panoului Straturi și selectați Teșire și Relief din meniul care apare. În blocul Structură, în meniul Stil, trebuie să selectați Teșire interioară, astfel încât desenul să cadă ușor în jos.

Pentru a calcula marginile Tehnicii, marcați-o ca Chisel Hard și Direction ca Down, astfel încât imaginea să nu pară convexă. Pentru a crea o iluzie completă de tăiere la sfârșit, trebuie să alegeți iluminarea potrivită. Determinați din ce parte și în ce unghi este iluminat peisajul principal și potriviți aceeași iluminare în relief folosind parametrii Unghi și Altitudine din blocul Umbrire. Adâncimea reliefului este controlată de cursorul Dimensiune.

Acum trebuie să transformați suprafața albă netedă a reliefului într-o textură mai realistă care imită lucrul cu piatră. Pentru a face acest lucru, trebuie să adăugați stilul Pattern Overlay la stratul de model selectând textura corespunzătoare în fereastra Layer Styles. De exemplu, după ce faceți clic pe butonul Model, selectați textura Nori și reduceți Opacitatea la 24% și Scala la 39%.

Potop digital

G Sunt bântuit de gândurile despre încălzirea globală și aș dori să le reflect L*J într-un poster. Am o fotografie bună cu Big Ben și aș dori să descriu modul în care acest monument merge sub apă. Există o fotografie, dar nu știu cum să obțin cel mai bine efectul...

Natalia Murashova

Într-o adevărată inundație, solul este spălat, astfel încât turnurile și statuile să cadă lateral. Așa că primul pas este să denaturați Big Ben în Photoshop (Editare > Transformare > Rotire). Pentru a crea o reflexie în apă, duplicați stratul principal și întoarceți-l pe verticală (Edit > Transform > Flip Vertical). Apoi utilizați instrumentul Mutare pentru a muta reflexia în jos și pentru a trimite o undă prin ea folosind Filtru > Distorsionare > Ocean Ripple. Desigur, părțile superioare și inferioare ale reflexiei vor trebui tăiate cu atenție, eliminând astfel tot ce nu este necesar.

Dar poți merge într-un mod mai interesant: există plugin-uri gata făcute, în special

Plug-inul Flaming Pear vă permite să realizați cel mai rău caz de încălzire globală într-un minut

O OALA DE SFATURI UTILE DESPRE

3

Copiați stratul creat la primul pas în sus

lista cu alte straturi și schimbați modul de amestecare al acestei copii la Linear Bum. Grupați toate straturile și adăugați o mască întregului grup. Faceți masca activă și desenați o selecție rotundă. Acum avem nevoie de o selecție

> Stiluri de straturi multiple

inversează (Selectare > Invers) și umple cu negru. Estompați ușor masca cu filtrul Gaussian Blur, astfel încât marginile zonei translucide să fie neclare.

Descriind cum să creați un efect de sticlă spartă, am recomandat să dați textura și grosimea cioburilor folosind un stil de strat. Și am folosit nu un stil, ci mai multe deodată.

Din fericire, în CS2 nu este nevoie să repetați această procedură pentru fiecare dintre fragmente, deoarece stilurile sunt ușor de copiat și transferat de la un strat la altul. Trebuie doar să faceți clic pe pictograma de stil din partea dreaptă a liniei de strat în panoul Straturi, în timp ce țineți apăsată tasta Alt și trageți stilul de la o linie la alta.

EXPOZIȚIA DE FOTO A REVISTA FOTO DIGITALĂ

Vladimir Rolov

Expoziția Digital Photo este întotdeauna un eveniment pentru toți cei care nu sunt indiferenti față de fotografie. Revista Digital Photo organizează propriile expoziții de mai bine de un an, iar acestea au rezonat întotdeauna atât în publicul larg, cât și în fotografi profesioniști. Numele lui Vladimir Rolov este cunoscut reporterilor, maeștrilor fotografiei de gen. Lucrările sale sunt publicate de publicații occidentale de top precum Stern, Financial Times. A expus în mod repetat cu lucrările sale în Europa și America. Cu toate acestea, fotografi ruși îl vor vedea pentru prima dată în spațiul expozițional. În special pentru vernisajul expoziției, autorul va veni din Germania, unde acum locuiește și lucrează.

Expoziția expoziției a adunat lucrările lui Vladimir Rolov, care au fost realizate de el timp de 30 de ani, înapoi în Rusia. Aceste imagini sunt despre timpul maturității, tinereții și copilăriei a trei generații deodată. Nu există fotografii cu partocrați, nici celebrități speciale, nici evenimente de epocă. Majoritatea pozelor sunt despre lucruri mici, aparent nesemnificative. Dar din ei este țesută în principal materia vieții. Frenezia anilor nouăzeci trece. Se pare că a sosit momentul să reevaluăm trecutul.

Dacă da, nu se poate evita imersiunea într-o viață trecută, nu se poate evita o nouă evaluare a acesteia, nu se poate evita o rearanjare a accentelor și dezvoltarea unor noi valori, care, de fapt, sunt cel mai adesea vechi uitate. . Și nu există o modalitate mai rapidă de a ne vizita trecutul decât să ne uităm la imagini din acea vreme. Autorul însuși spune despre expoziția sa astfel: „Am întâlnit un fenomen uimitor în legătură cu „vechile” lucrări ale mele. În urmă cu douăzeci sau treizeci de ani, acestea erau percepute ca amuzante. Acum, mulți

publicul a auzit în ei un salut liniștit și puțin trist din trecutul lor, foarte personal. Pozele mele nu sunt realitatea surprinsă de obiectiv, nu realitatea obiectivă. Aceasta este realitatea lumii mele, realitatea senzațiilor mele, realitatea vieții mele și numai a mea. Dar dacă unul dintre vizitatorii expoziției de fotografii își dă brusc seama că a privit viața la acea vreme cu aceiași ochi, a simțit la fel ca și mine, a recunoscut în aceste fotografii ceva deja destul de uitat, aproape pierdut, dar

atât de important, atât de adânc, atât de al nostru – atunci expoziția a fost un succes! ".

Pentru Digital Photo, această expoziție este o oportunitate de a demonstra fotografilor moderni priceperea de reportaj foto, de a arăta în ce se transformă o simplă imagine alb-negru atunci când lucrează cu ea un profesionist. Vladimir Rolov va împărtăși secretele priceperii sale. În cadrul expoziției, el va susține o clasă de master pentru toată lumea.

13-28 octombrie 2007 „Fotocentrul” al Uniunii Jurnaliştilor din Moscova, bulevardul Gogolevsky, 8

Masterclass-ul lui Vladimir Rolov va avea loc pe 13 octombrie la ora 15:00. Tema cursului de master este „Cerințe psihologice pentru un fotograf specializat în genul de reportaj foto”. Autorul expoziției foto va împărtăși secretele măiestriei și va spune tuturor despre ce calități și abilități are nevoie un fotojurnalist, cum să le dezvolte în sine, cum să organizeze contactul psihologic cu eroii din imagine și să răspundă la toate întrebările acestora. care doresc. La cursul de master, va fi folosit un dispozitiv de imprimare HP, iar toată lumea va putea testa echipamentele profesionale cu propriile mâini, precum și să imprime gratuit orice lucrare pe o imprimantă foto în format AZ+ HP Photosmart Pro B9180 și un profesionist de dimensiuni mari. format imprimantă foto HP Designjet Z3100.

Pentru a participa la master class, trebuie să vă înregistrați pe site-ul Digital Photo http://www.digital-photo.ru/sp/rolov.php.

INSTRUMENTE

CARTE

REVIZUIRE

burete

Selecția căii Selectarea directă

Tip orizontal

OAAT

Dacă sunteți interesat de cărți despre fotografie și tehnici de imagistică, consultați „Biblioteca noastră” la pagina 92.

Tastele Alt și Shift își păstrează funcțiile pentru multe instrumente în același timp. Deci, de exemplu, tasta Alt este responsabilă pentru lucrul cu centrul imaginii: prima selecție desenată folosind această tastă va „crește” din centru, iar când utilizați această tastă cu Transformare liberă, niciun marcator de colț nu se va mișca, dar toate patru - punctul de referință, din nou, servește ca punct central. Shift este responsabil pentru menținerea proporțiilor.

conceput pentru a „deschide abisul cerului”. Vă recomandăm versiunea demo a pluginului Flood, care poate fi descărcată de pe www.flamingpear.com. Pluginul descărcat ar trebui să fie plasat în folderul Plug-in-uri și apoi pur și simplu reporniți Photoshop.

Pentru a rula filtrul, selectați Filtre > Fiaming Pear > Flood. Acest filtru creează iluzia suprafeței apei cu valuri de diferite înălțimi, de la calm total la o briză vizibilă. Setările standard ale filtrului dau valuri ușor exagerate care par artificiale, dar doar mutați glisorul Waviness la o valoare de 11 și umflarea se va diminua, iar reflexia în apă va deveni mai clară.

Glisorul Horizon vă permite să reglați nivelul oceanului după cum doriți. E foarte distractiv, dar e bine că, de la Noah, nimeni nu a încercat să se complacă în serios cu astfel de lucruri.

Treci la hiperrealitate

Când te uiți la niște programe pro-sh la televizor, uneori

L*-1 face culorile artificial mai luminoase și umbrele mai negre. Drept urmare, cronica arată ca un blockbuster de la Hollywood. Cum să creezi un sentiment similar cu Photoshop?

omn Sevastyanov

Materialele video sunt întotdeauna procesate înainte de a fi difuzate. Gama de culori și contrastul sunt modificate, astfel încât pasajele diferite să aibă aproximativ același ton și nu

creează disonanță vizuală. Unele programe se străduiesc să mențină un anumit stil de imagine și să „răscească” destul de mult cadrele sursei.Acesta este cel mai adesea cazul umbrelor, când nivelul de negru este deliberat deplasat în sus și absoarbe unele detalii în zonele întunecate ale cadrului. .

Pentru a face același lucru în Photoshop, faceți clic pe pictograma Creare fili noi sau strat de ajustare din panoul Straturi și alegeți Leveis din meniu. Acum trebuie să mutați glisorul negru (Shadow Input) la dreapta - ca urmare, tonurile medii vor deveni puțin mai întunecate,

O imagine contrastantă cu culori vibrante este creată folosind straturile de ajustare Leveis și Hue/Saturation.

iar cel mai întunecat se va transforma în negru pur. Faceți clic pe OK.

Uneori, la televizor, saturația culorilor este crescută artificial pentru a face imaginea să pară strălucitoare și captivantă. Acest efect este ușor de replicat cu un strat de ajustare Nuanță/Saturație - glisorul Saturație este mutat la dreapta, iar culorile devin mai saturate. Pentru a le înăbuși, dimpotrivă, așa cum este cazul în cronicile criminale și în serialele TV vechi, glisorul se deplasează spre stânga. În stânga jos se află cadrul original obținut în timpul fotografierii, iar în dreapta - după procesare prin metodele descrise mai sus.

O OALA DE SFATURI UTILE DESPRE

> Pune lucrurile în ordine în Elements 5.0 Organizer

Unele camere digitale vă permit să faceți mai multe fotografii la rând pentru a captura un eveniment foarte scurt. Ca urmare, Organizatorul poate deveni plin de instantanee aproape identice. Elementele pot fi configurate astfel încât imaginile similare să fie stivuite împreună pentru a economisi spațiu pe ecran.

Această caracteristică se găsește în meniul Preférences > Camera sau Card Reader sub caseta de selectare Sugerează automat stive de

fotografii. Acum Elements va căuta imagini similare adiacente și le va arăta împreună.

De asemenea, puteți stivui fotografiile manual. Pentru a face acest lucru, faceți clic

Țineți apăsată tasta Shift pe fotografiile dorite, apoi făcând clic dreapta pe ele din nou pentru a selecta Stivă > Stivuire fotografii selectate.

> Eliminarea Halo cu Leveis

Ca răspuns la prima întrebare, am sfătuit să transformăm linia de selecție într-o mască, apoi să micșorăm puțin selecția și să ascundem astfel haloul, dar acest lucru se poate realiza și mai rapid cu ajutorul lui Leveis. Faceți masca de strat activă, alegeți Imagine >

Ajustări > Leveis și mutați punctul negru la dreapta, îngustând chenarul gri moale al măștii. Aureola nedorită va dispărea.

Expert

EXPERT

perspectivă

Legile

perspective

Fiecare artist adevărat trebuie să fie capabil să transmită corect distanța într-o imagine și să creeze un sentiment de profunzime. Expertul nostru Andrew Jones vorbește despre perspectivă și despre modul în care o folosește în opera sa de artă

Când mi s-a cerut să scriu un articol despre legile perspectivei, am fost destul de nedumerit. Faptul este că acest concept are un sens mult mai profund,

decât un simplu mod de a descrie spațiul. Toată lumea cunoaște tabloul cu un punct la orizont, spre care converg toate liniile, dar descrie un singur tip de perspectivă, pe care artistul o folosește doar atunci când se confruntă cu sarcina de a reflecta cu exactitate spațiul înconjurător.

Dar, de obicei, artistul caută să transmită percepția sa personală, subiectivă asupra lumii, evenimentelor și obiectelor, să le aranjeze într-o relație semantică și intuitivă, să transmită

semnificația unor imagini și nesemnificația altora. Perspectiva liniară precisă în acest caz este doar una dintre metodele de modelare a spațiului tridimensional pe un plan bidimensional.

Neglijarea perspectivei liniare este cea mai evidentă în desenele copiilor. Mulți cred în mod eronat că motivul pentru aceasta este incapacitatea copilului de a desena. Nu e vorba de incompetență. Copiii percep lumea ca pe un set de imagini intuitive, impresii și încearcă să deseneze pe hârtie conexiunile semantice dintre ei. Conceptele de spațiu și timp le ocupă mult mai puțin. Abia crescând, copilul începe să-și coreleze lumea interioară cu spațiul din jur.

vom și descoperă legile perspectivei liniare.

Se scrie adesea că artiștii au învățat să folosească perspectiva doar în Renaștere. Dar ideea nu este că în antichitate oamenii nu erau capabili să aducă liniile la un punct. Nu este un lucru atât de complicat. Mult mai important este faptul că înainte de Renaștere, artiștii practic nu erau interesați de lumea fizică. Picturile au servit în principal ca o reflectare a lumii spirituale, personaje sacre, fantezii. Obiectele au fost localizate în imagine nu în relații spațiale, ci semantice, pentru care perspectiva nu este esențială.

În reliefurile și frescele egiptene, faraonul este imens, iar slujitorii sunt mici. Artistul nu este

perspectivă

Conform compoziției, sculpturile în stâncă sunt similare cu desenele copiilor. Mărimea unui animal este determinată de importanța acestuia din punctul de vedere al vânătorului.

Liniile paralele converg

Această fotografie arată clar că, cu o afișare precisă a spațiului real pe un plan, liniile paralele care vin de la privitor converg într-un singur punct imaginar.

interesat de creșterea reală a oamenilor. El credea că privitorul nu era mai prost decât el și el însuși putea ghici cât de înalt este

cineva. Dar faraonul este cel principal - prin urmare el este descris ca fiind mare.

În icoanele rusești și în picturile maeștrilor europeni medievali, scenele apropiate și îndepărtate au aproximativ aceeași dimensiune, deoarece înfățișează episoade din viața unui sfânt sau erou, care sunt înfățișate foarte mari la mijloc, aproximativ echivalente ca valoare. Mai mult, în diferite scene, acest sfânt și alte personaje se pot întâlni de mai multe ori, înfățișând desfășurarea evenimentelor. Adică, o pictură medievală nu este un tablou static, ci un fel de cronică, un „film” din viața personajului central.Este clar că o simplă perspectivă spațială este complet inutilă pentru rezolvarea unei astfel de sarcini artistice.

Odată cu apariția Renașterii, cultura occidentală a intrat în „epoca adolescenței”, iar artiștii au început să încerce să descrie adâncimea și volumul spațiului real. Deja din secolul al XIV-lea, artiști precum Giotto și Van Eyck au folosit intuitiv regulile de bază.

perspectivă liniară, iar după apariția lucrărilor florentinului Filippo Brunelleschi, metoda descrierii cu acuratețe a volumului a devenit ferm stabilită în instrumentele pictorilor clasici.

Cu toate acestea, este de remarcat faptul că în multe picturi ale Renașterii, realizate, la prima vedere, conform legilor perspectivei liniare, liniile nu converg către un singur punct. Se duc la orizont, se apropie, dar tot nu converg. Și asta nu este o coincidență. Acesta este un indiciu viclean, un indiciu asupra sarcinii pe care artistul o stabilește privitorului - să simtă complexitatea ascunsă a spațiului, ambiguitatea lumii, incomprehensibilitatea ei.

Și numai când, odată cu începutul noului timp și al revoluției industriale, artiștii au devenit interesați de o lume pur fizică, au început să urmeze în mod clar regula perspectivei. Totuși, acest lucru nu a durat mult - iar acum impresioniștii, deși nu încalcă clar perspectiva, tot nu o etalează. Ei bine, odată cu debutul secolului al XX-lea, perspectiva a primit o luptă pe toate fronturile, pentru că artiștii erau din nou interesați de suflet, și nu de fizică.

Această imagine ilustrează perfect corespondența dintre sarcina artistică și metoda de execuție. Liniile de case de pe ambele părți ale canalului nu sunt doar construite după legile perspectivei liniare, ci și direcționează privirea privitorului către obiectul central al compoziției - podul.

Trei moduri de a desena o perspectivă liniară precisă

Principalul lucru de învățat când studiezi perspectiva este că toate replicile care vin de la privitor converg către punctul în care se uită. Acest punct se numește punctul de fuga și nu trebuie să fie la

orizont. Dar datorită faptului că denotă un punct real, care este infinit departe de privitor, de obicei este plasat exact la orizont, deoarece o persoană își imaginează cel mai adesea infinitul ca pe ceva situat dincolo de orizont.

PERSPECTIVĂ CU UN SINGUR PUNCT

Cel mai simplu tip de perspectivă liniară necesită un singur punct de fugă. Este utilizat dacă nu este nevoie să descrieți în detaliu forma volumetrică a obiectelor din planurile din prim-plan și din mijloc. Un exemplu clasic de perspectivă într-un singur punct este un drum drept care duce departe de privitor dincolo de orizont. Liniile de marcare converg către un punct, iar casele și copacii care stau de-a lungul marginilor drumului sunt reprezentați ca obiecte mai mult sau mai puțin plate, care scad cu distanța. Imaginea din dreapta folosește perspectiva liniară exact într-un punct.

Toate clădirile sunt înfățișate frontal, iar aranjarea și dimensiunile lor reciproce fac posibilă indicarea în mod inconfundabil a locului punctului imaginar de convergență, în care am plasat obiectul principal al imaginii.

PERSPECTIVĂ ÎN DOUĂ PUNCTE

Dacă sarcina este de a transmite corect volumul obiectelor din prim-plan, atunci un punct de convergență nu este suficient și două puncte sunt utilizate pentru construcție. Această metodă este adesea folosită în desene atunci când atât fațada, cât și peretele lateral al unei clădiri trebuie să fie prezentate în perspectivă. De exemplu, liniile fațadei converg către un punct din dreapta, iar liniile peretelui lateral converg către un punct din stânga.

Dacă privitorul privește în dreapta, va vedea un punct imaginar la orizont în care converg liniile fațadei. Dacă se uită în stânga, va vedea punctul de convergență al liniilor peretelui lateral. Privitorul nu poate privi în ambele direcții în același timp, așa că există, parcă, două puncte de convergență. Dar de fapt, în fiecare moment

punctul de fugă – cel în care converg liniile zidului care îl interesează.

În operele de artă, se folosește o construcție în două puncte a perspectivei liniare dacă doriți să vă concentrați pe două centre ale compoziției sau să creați iluzia unui volum profund. Acest lucru este ilustrat perfect de poza din stânga, unde contrastez o umbră plată și spațiul volumetric.

Relația dintre spațiu și om a fost una dintre principalele teme ale artei renascentiste. Artistul a căutat mai întâi să creeze un spațiu, iar apoi să găsească în el un loc pentru actori. Într-un fel, artistul s-a asemănat cu Creatorul, care a creat primul pământul,

eu privitorul vede doar unul

și apoi o persoană.

PERSPECTIVĂ ÎN TREI PUNCTE

Pentru a transmite corect volumul unui obiect pe care privitorul îl privește puțin deasupra sau mai jos, este nevoie de un al treilea punct de convergență. Colectează continuări ale liniilor verticale, care în cele două tehnici anterioare sunt descrise ca fiind strict paralele.

Locația acestui punct și, prin urmare, unghiul de înclinare al liniilor verticale, depinde de impresia pe care artistul sau desenator vrea să o facă privitorului. Cu cât punctul de convergență este mai aproape, cu atât liniile verticale diverg mai mult în direcții diferite și cu atât privitorul se simte mai aproape de obiectul în cauză.

În stânga este un tablou creat împreună cu Marko Deyurevic. Privitorul privește orașul de jos în sus, al treilea punct de convergență ar trebui să fie undeva mult mai jos. Aici am plasat în mod deliberat în prim-plan clădiri care încalcă legile perspectivei. Acest lucru a dat imaginii o anumită dramă.

Avantajul creativității pe computer este că puteți crea o pânză de orice dimensiune, de exemplu, extindeți-o în jos pentru a construi al treilea punct de fuga.

PUNCTUL 3

EXPERT

perspectivă

Vedere în perspectivă asupra lucrurilor

Unghiul este o modalitate excelentă de a atrage atenția spectatorului. Dar pentru a obține un efect artistic real este nevoie de multă experiență și intuiție.

Legea perspectivei obligă obiectele să nu fie desenate așa cum sunt cu adevărat, iar acest lucru se manifestă cel mai clar în conceptul de scurtare. Scurtizarea este o reducere vizuală a formei unui obiect, schimbându-i contururile obișnuite. Aceasta este pur o iluzie optică, deoarece obiectul în sine nu devine mai scurt onoro decât privitorul îl vede dintr-o scurtătură.

Mai mult, tocmai pentru că obiectul este distorsionat conform legii perspectivei, privitorul îl percepe ca având o anumită formă. De exemplu, ia un creion și plasează-l în direcția privirii tale. Capătul apropiat va părea mult mai gros decât capătul îndepărtat. Nu uitați să închideți un ochi în același timp pentru a vedea lumea ca plată.

Dificultăți deosebite sunt cauzate de imaginea din perspectiva ființelor vii. Nu există drepte paralele în forma lor care ar putea fi reduse la un punct de convergență. Tot ceea ce îi rămâne artistului este să privească modelul ca pe o imagine plată, și nu ca pe un corp

tridimensional. Pentru a face acest lucru, trebuie să închideți un ochi și să trasați cu precizie liniile pe care le vedem în fața noastră, fără a încerca să vă gândiți la ce părți ale corpului viu reprezintă acestea.

Faimosul artist german renascentist Albrecht Dürer a fost angajat

o mână de metode care i-ar ajuta pe artiștii începători să stăpânească tehnicile de desen dintr-o scurtătură. Unul dintre ele a fost că o plasă de sârmă a fost plasată între artist și model, iar aceeași plasă a fost desenată pe pânză.Artistul a trebuit să copieze cu atenție ceea ce vedea în fiecare celulă în celulele corespunzătoare ale desenului. Astfel, a fost distras de la forma generală a modelului și a desenat pe pânză acele linii care determină proiecția acestei forme pe un plan. Când desenați dintr-o perspectivă, funcționează o lege paradoxală: desenați nu ceea ce este, ci ceea ce vedeți și veți obține ceea ce este. Adică, artistul trebuie să facă abstracție de ceea ce știe despre forma reală a obiectului.

Unghiul poate fi folosit pentru a plasa accente în imagine. Această tehnică se regăsește adesea în reclamă, atunci când aparatul de fotografiat se apropie de produsul promovat și ocupă aproape întregul cadru. De asemenea, este adesea folosit un unghi exagerat, care distorsionează și mai mult proporțiile obiectului și are un efect foarte agresiv asupra privitorului.

În tabloul din dreapta, calul galopează drept spre privitor și, desigur, este înfățișat din perspectivă. Un cap de lumină strălucitoare pe un fundal întunecat îmbunătățește și mai mult efectul mișcării către privitor.

DESENUL PRIN GRIL

Creați o schiță precisă

Pentru un începător, desenul din viață și chiar redesenarea unei fotografii poate fi extrem de dificil și complet inutil. Încearcă să-și dea seama exact cum să înfățișeze un volum complex în perspectivă, face primele mișcări - și strică imediat întreaga lucrare. Memoria îi spune tot ce știe despre acest obiect și se gândește la cum ar trebui să arate obiectul, și nu la cum arată de fapt.

Această problemă poate fi rezolvată cu o grilă. În loc să privești imaginea originală ca un întreg, examinezi fiecare celulă și redesenezi meticulos ceea ce vezi în ea. Când termini de redesenat celulele, vei fi surprins să descoperi că ele însele s-au format într-o imagine integrală.

perspectivă

SPECTIV

De fapt, totul nu este deloc ca în realitate

Perspectiva inversă a fost folosită de pictorii de icoane și artiștii din Evul Mediu, deși acest termen a apărut mai târziu, când artiștii Renașterii care lucrau în perspectivă liniară și-au dat seama că înaintea lor picturile erau construite exact invers. Perspectiva inversă stabilește relații nu spațiale, ci semantice ale obiectelor. Prin urmare, liniile de pe icoană nu converg către un punct la infinit, ci către un punct din prim-plan, unde se află obiectul central.

Nu este greu să modelezi o astfel de percepție a lumii. Să ne uităm la masa pătrată din lateral (cu un ochi închis). Partea cea mai îndepărtată de noi va apărea mai scurtă decât cea apropiată. Aceasta este o perspectivă liniară. Acum să punem un măr pe marginea apropiată a mesei și să-l privim cu atenție cu ambii ochi. Atenția noastră este concentrată pe măr și pe marginea apropiată a mesei, acestea sunt vizibile și tangibile. Și tot restul spațiului și colțurile mesei merg undeva în sus și în lateral, se pierd în infinit, ceea ce ne este neinteresant. Aceasta este o perspectivă inversă.

Perspectiva aeriană este, de asemenea, un concept destul de vechi și nu are nimic de-a face cu fotografia aeriană, așa cum ar putea sugera și numele. Esența perspectivei aerului, sau atmosferică, este că obiectele îndepărtate par mai puțin contrastante cu fundalul aflat în spatele lor și, în același timp, sunt ascunse în spatele unei brume albăstrui. Adică, cu cât obiectul este mai departe în imagine, cu atât este mai neclar și mai albastru.

Leonardo da Vinci a fost primul care a aplicat acest efect în lucrările sale, ceea ce se vede clar în tabloul „Mona Lisa”.Din punct de vedere fizic, se poate explica prin faptul că

Cu cât munții sunt mai departe în această imagine, cu atât arată mai albaștri și mai deschisi.

aerul este plin de particule minuscule de praf, fum, fum. De la o distanță apropiată, acestea nu sunt vizibile, dar dacă priviți un obiect printr-un volum mare de aer, atunci toate acestea se suprapun unele peste altele, iar obiectele îndepărtate sunt ușor neclare. Albastrul, ca și culoarea albastră a cerului, se explică prin faptul că razele albastre sunt mai împrăștiate în aer decât toate celelalte care alcătuiesc fluxul de lumină, astfel încât mai multe dintre razele albastre ajung la privitor.

Folosesc destul de des perspectiva aeriană în munca mea. Pentru a face acest lucru, creez un nou strat și selectez instrumentul Airbrush cu o opacitate de 2%. Aplic o mască pe obiectele din apropiere, și nu pe fundal, aplic puțin albastru, și cu cât mai departe, cu atât mai multă vopsea. Cu toată simplitatea sa, aceasta este o metodă foarte eficientă de a crea un sentiment de profunzime într-un tablou.

Perspectiva aeriană are

se referă doar la culoare și contrast, dar nu și la claritatea imaginii, deși obiectele foarte îndepărtate par de obicei foarte neclare. Prin urmare, pentru a-l crea, uneori este indicat să folosiți filtrul Big, iar dacă lucrați în Corel Painter, puteți încerca și instrumentul Just Add Water.

Datorită perspectivei aeriene, clădirile din această imagine s-au mutat în planul de mijloc, iar munții - pe fundal.

APLICAREA PERSPECTIVEI AERIENE

Cu cât este mai lung, cu atât mai albastru și mai ușor

culorile. Obiectele din prim-plan sunt afișate în culoarea pe care o au de fapt. Culoarea obiectelor îndepărtate își pierde saturația și capătă o nuanță albăstruie.

Nu este nevoie să estompați contururile obiectelor pentru a _____

sa stii ca sunt departe. În ciuda schimbării în saturație și culoare, claritatea liniilor rămâne aceeași.

ATELIER FOTO

EXPERT

perspectivă

Lăsați geometria pe seama computerului și faceți artă

Corel Painter definește o grilă spațială în care este ușor să plasați obiectele necesare

LUCRARE CU GRILĂ DE PERSPECTIVA

Ca orice artist, de multe ori nu am suficient timp pentru a implementa idei creative. Construcția liniilor de perspectivă și a punctelor de convergență este geometrie pură, care necesită mult efort pe care mi-ar plăcea să-l cheltuiesc pe creativitate pură. Din fericire, Corel Painter are o funcție Perspective Grid pentru a construi automat o grilă care vă oferă perspectiva de care aveți nevoie. În loc să măsoare manual distanțele necesare și să desenez o mulțime de linii convergente și divergente, pur și simplu impun o grilă pe pânza disponibilă în program, ajustez adâncimea spațiului, frecvența liniilor și poziția punctului de fugă. .

Perspectiva poate fi folosită pentru mai mult decât doar clădiri și peisaje. Chiar și cei patru călăreți ai Apocalipsei pe caii lor albi prosperă prin combinația dintre spațiul adânc creat de grila de perspectivă. Pe lângă liniile convergente, un sentiment de volum este creat de reprezentarea scurtată a cailor, formele suprapuse și iluminarea diferită a primului plan și a fundalului.

Opt reguli pentru lucrul cu perspectiva

Porniți grila

Alegeți Canvas > Perspective Grid > Show Grid din meniu.

ecran mare

Când lucrați cu grila, extindeți fereastra la ecran complet (Fereastră > Screen ModeToggle sau CtrI + M) pentru a vedea liniile grilei în afara imaginii.

Culoarea grilei

În panoul de setări, puteți selecta culoarea grilei de perspectivă. Alegeți o nuanță care să contrasteze cu culorile principale ale imaginii.

Frecvența liniei

Câmpul Spacing și glisorul corespunzător vă permit să modificați distanța dintre liniile adiacente din grilă.

1-I

Punct de disparitie

Marcați unde duc liniile și plasați cursorul acolo. Va lua forma unei cruci cu săgeți.

Faceți clic și mutați punctul de fuga în locația dorită.

Orizont

Punem cursorul pe linia orizontului. trecând prin punctul de joncțiune sau spre linia orizontală inferioară a rețelei și modificați panta planului orizontal.

Vertical

Punem cursorul pe linia verticală extremă a grilei și mutam grila verticală în poziția dorită.

EXPERT

perspectivă

Teoria, prietene, este uscată, dar pomul vieții este verde...

Goethe

LEGILE PERSPECTIVEI

În ciuda severității legilor perspectivei, lucrul cu ele nu ar trebui să conducă neapărat la lucrări căptușite cu linii. Acum vom aplica aceste principii într-o imagine care nu este deloc liniară și ordonată.

Pentru început, încerc să îmi creez în imaginația mea o anumită imagine, condusă de impulsuri intuitive. Inspirația, instinctele funcționează aici și încerc să nu îmi rețin în niciun fel mișcările mâinii și să lucrez cât mai liber. Schimb instrumentele de la un aerograf moale care creează forme netede, organice, la un creion colorat dur care lasă linii drepte.

3 Când clarific puțin liniile principale ale compoziției, începe să apară o anumită formă generală. Acum îmi imaginez deja distribuția maselor și volumelor pe pânză.

2 Cu butonul Straight Line Strokes încă apăsat în bara de opțiuni, aleg albul ca culoare de lucru și desenez câteva forme geometrice pentru a oferi cadrul de perspectivă. Toate sunt pregătite pentru orizonturi și puncte de fuga diferite pentru că vreau să creez o atmosferă de imprevizibilitate. În imaginația mea, sunt desenate mai multe forme tridimensionale, îngrămădite haotic una peste alta, în unghiuri diferite.

Aici creez centrul semantic al imaginii, pentru care

D. va putea atrage privirea privitorului. Pentru a crea iluzia de profunzime, folosesc o tehnică nouă, instrumentul Just Add Water, care estompează puțin liniile. Acest lucru oferă efectul vizual de modificare a adâncimii câmpului, astfel încât privitorul să aibă un sentiment suplimentar de volum. Aceasta este o modalitate excelentă de a crea adâncime a spațiului cu doar câteva mișcări corecte.

5 În continuare, elaborez detaliile picturii, adaug textură și încerc să dezvolt o formă fantastică în mijlocul acestui suprarealism care nu are nici măcar o urmă de orizont. Îmi vin în minte lucrările lui Mariutz Escher, care a reușit să creeze forme spațiale clare în exterior, deloc posibile în realitate.

6 Rezultatul final este o pânză care utilizează toate cele trei tipuri de perspectivă liniară (un punct, două puncte și trei puncte) pentru a crea un spațiu care rupe noțiunea clasică de perspectivă.

EXPERT

mod auto

Viva automat!

Funcții automate Photoshop Grupul de funcții Automatizare vă permite să economisiți timp, să creați prezentări, să îmbinați fișiere și multe altele...

Cele mai frecvent utilizate funcții în grupul Automate sunt Lot și Create Droplet. Batch Batch vă permite să creați și să rulați scripturi înregistrate în panoul Acțiuni. Crearea unui nou script este destul de ușoară. Deschideți instantaneul, prin analogie cu care va trebui procesat tot restul, selectați Fereastra > Acțiuni din meniu, faceți clic pe butonul Creare acțiune nouă din partea de jos a panoului și introduceți numele scenariului viitor. Înregistrarea a dispărut! Acum

efectuăm în ordine acele acțiuni care vor fi înregistrate în script pentru a lucra la alte imagini, de exemplu, redimensionare, corectare a culorilor, filtrare etc.

După ce faceți clic pe butonul Stop, nu vor fi înregistrate alte acțiuni în script. Acum, pentru a procesa un întreg folder cu fotografii conform acestui script, accesați meniul Fișier> Automatizare> Lot și în lista derulantă Set și acțiune, selectați un grup de scripturi și scriptul în sine.

Există o altă abordare a lucrului cu fotografii în conformitate cu un scenariu deja înregistrat - un șablon (Droplet). Un șablon este un fișier mic cu potențial mare. Accesați meniul File > Automate > Create Droplet și, la fel ca în cazul Batch, selectați grupul de script și numele script-ului necesar pentru a crea șablonul, după care marchem folderul în care va fi salvat fișierul șablon și dă-i un nume. După ce faceți clic pe OK, în folderul specificat va apărea o pictogramă săgeată cu sigla Photoshop. Selectați fișierele pe care doriți să le procesați și trageți-le în această pictogramă. După aceea, Photoshop va efectua automat toate operațiunile înregistrate în scriptul specificat cu ele.

Scripturile și șabloanele nu sunt singurul lucru care poate mulțumi meniul Automatizare. Acum vom analiza mai detaliat funcțiile ascunse în el.

Editați stratul Mage

Nou...

deschis...

Naviga...

Deschideți recent

Editați în mageReady

închide

Ciose All

Închide nd So To Br'dge...

Salvați

Salvează ca...

Salvați o versiune...

Salvați pentru web...

reveni

Loc...

import Export

Scripturi

Informații despre fișier...

Configurare pagina...

Prinț cu Previzualizare...

Imprimare...

Prinț One Copy

Prinț On ine...

<»mp Către

Selectați Ajutor pentru fereastră de vizualizare filtru

3€ N

S€O

X3€O

►

Û3 M€

3«W v§ew

este e

M Fishe men.jg @ 33.3&LGI

Această caracteristică este folosită cel mai des. Rulează un script într-un folder care conține imagini. Pentru a accelera procesarea și pentru a putea lucra cu fișierele selectate, și nu cu întregul folder, ar trebui să utilizați un șablon în loc de procesare în lot.

►

►

TOSSI

Û3€P khzer 3€P xûâêp

A

Prezentare PDF...

Creați picături...

Schimbarea modului condiționai.. Fișa de contact 1..

Decupați și îndreptați fotografiile Potriviți imaginea...

Pachet cu poze...

Galeria foto web...

Foomerge...

SCHIMBAREA MODULUI DE CULOARE

Eșantionarea culorilor

Funcția Condițional Mode Change convertește o imagine dintr-un mod de culoare în altul. Acest lucru se poate face manual folosind Image > Mode, dar procesarea în lot a multor imagini este mai convenabilă. În plus, această funcție vă permite să selectați mai multe moduri inițiale. Toate imaginile din modurile sursă specificate sunt convertite în modul țintă specificat după procesarea de către script.

Ultimele două funcții vă permit să îmbinați automat mai multe imagini într-o panoramă (Photomerge) și să suprapuneți una pe o altă fotografie realizată cu expuneri diferite (Merge to HDR).

PANORAME ȘI HDR

Îmbinați în HDR...

Lipire automată

Există două funcții automate pentru îmbinarea imaginilor. Photomerge vă permite să convertiți o serie de imagini într-o singură imagine panoramică - programul combină și andocă automat

W*rj*ieHC”

SO "r" Krt s

Omkgm Owc ta mort flirt írom « Mt oí «Kptwurrt to pigo* «ira*» Ougmpms

_te Wwoty Aitgn "mían

fotografii, dar rezultatul final depinde în primul rând de calitatea imaginilor și de cât de bine au fost realizate. Funcția Merge to HDR combină mai multe fotografii ale aceluiași subiect realizate la diferite viteze de expunere într-una singură și selectează cea mai bună calitate posibilă a imaginii.

mod auto

■PDF Presentaron

SW; 8)

SELECTAREA IMAGINEI

Toate pe o singură foaie

Frunte

Duppet

Creați o prezentare de diapozitive sau un document PDF care poate fi trimis prin e-mail prietenilor sau clienților.

Deci gay fl es

Í J Adăugați fișiere Ope

;■Dorts UscfS.joccÂt '. ,'ortrPCTOOe/JPC

¡ Donj.4r*«r».je<OÍ«WortíJ4CT0Ú01JPC

Dons:Vieíijo"rt":Wc#<:P"CT0C90JPG

Dacă sunt scanate mai multe imagini simultan, funcția Decupare și îndreptare le va separa unele de altele și le va salva în fișiere diferite. Funcția Fit Image ajustează dimensiunile unei imagini la un format dat.

Această acțiune poate fi inserată într-un script și va converti toate imaginile în același mod de culoare.

■

Contact Sheet II și Web Photo Gallery vă permit să creați rapid un index tipărit sau o galerie online cu o serie întreagă de imagini.

■ Opțiuni de prezentare----------

Advance fvery [1 secundă

Buclă după Ultima pagină

Tiranstno ■ Mone

Ieșire optica îs   -----

Salvare ca: M ti-Page Document ·: Q Prezentare

Dacă scriptul conține fișiere de salvare, atunci trebuie să fiți foarte atenți la folderul în care sunt salvate fișierele procesate. Cel mai bine este să creați un nou folder temporar, cum ar fi pe desktop, și să verificați dacă fișierele sunt salvate acolo. Dacă brusc fișierele sunt salvate în locul originalelor, atunci va fi imposibil să anulați aceste modificări. Când lucrați cu procesare în serie sau șabloane, cel mai bine este să lucrați imediat cu o copie a dosarului instantanee.

PREZENTARE

Fața bunurilor

Dacă sunteți fotograf profesionist sau grafician, este foarte important să vă prezentați rezultatele într-o lumină favorabilă. Colecțiile de imagini arată drăguț, dar totuși mai potrivite pentru prieteni și rude decât pentru clienți.

Meniul Automatizare conține încă două funcții pentru prezentarea rapidă și frumoasă a fotografiilor: Foaie de contact și Galerie foto web. În mod remarcabil, ambele au setări flexibile și un număr mare de semifabricate încorporate.

Caracteristica Pachet Pictura aranjează mai multe imagini sau copii ale aceleiași imagini pe o singură coală de dimensiunea selectată. Este ușor, convenabil și evită să te joci cu instrumentul Transformare.

Selectați Fișier > Automatizare > Pachet Pictura și creați o nouă selecție de imagini. În fereastra care se deschide, faceți clic pe Răsfoire și găsiți imaginea sau folderul cu imaginile pe care trebuie să le reproducem pe foaie. De asemenea, puteți utiliza fișiere care sunt deja deschise în program. Instantaneul va fi afișat în partea dreaptă în câmpul Layout, care arată aspectul instantaneelor pe pagină.

În listele derulante ale secțiunii Document, selectați aspectul imaginii și, dacă este necesar, schimbați-l făcând clic pe butonul Editați aspectul din colțul din dreapta jos al ferestrei.

După ce faceți clic pe OK, Photoshop va aranja automat fișierele pe foaie conform schemei selectate și va deschide rezultatul ca fișier nou. Dacă este necesar, în procesul de creare a unei selecții, oricare dintre fișiere poate fi înlocuit cu altul făcând simplu clic pe el în câmpul din dreapta.

FORMAT UNIVERSAL

PDF pentru întreaga lume

Formatul PDF este foarte convenabil deoarece fișierul salvat în el poate fi deschis de orice locuitor al planetei care are programul gratuit Acrobat Reader, iar conținutul va arăta la fel pe toate computerele. Pentru a crea un fișier PDF în Photoshop, alegeți Fișier > Automatizare > Prezentare PDF din meniu. În fereastra care se deschide, faceți clic pe butonul Răsfoire și faceți o listă de fișiere care

Ce doriți să includeți în prezentare Apoi selectați Mult ¡ Rade Document (document de mai multe pagini) sau Prezentare (prezentare). Prezentarea este o prezentare de diapozitive, iar opțiunile de tranziție între fotografii pot fi selectate în secțiunea Opțiuni de prezentare.

PDF PrtMnucion

Sursa Nici unul

În afară de Oteroni

Trensrtlon

Prezentetcrrr Dptrons

ȘȘÎftMnceFiecare '5

Rgmelmiop

Dacă faceți clic în partea stângă lângă una dintre acțiunile scriptului din panoul Acțiuni, va apărea o pictogramă care indică faptul că scriptul se va opri în acest moment și vă oferă să ajustați din nou setările de acțiune. Acest lucru este convenabil când procesați imagini, secvența de acțiuni pentru care este aceeași, dar parametrii de procesare sunt diferiți.

ATELIER FOTO

91

INFORMAȚIE

Thames & Hudson, 2004

Hardcover, manta de praf

232 pagini, înalt

calitatea imprimării

408x284mm

www.jupiterbooks.ru

________________________________G

Yann Arthus-Bertrand.

Morses

Într-o zi, marele Jan Arthus-Bertrand s-a hotărât să coboare din cer pe pământ și să-și îndrepte privirea (și odată cu ea camera) spre ceea ce se află sub vârfurile munților și norii albaștri. Rezultatul acestei călătorii a autorului de albume, în care lumea este surprinsă de sus, a fost o serie dedicată fraților noștri mai mici: pisici, câini și cai.

Caii din fotografiile lui Bertrand arată ca semizei care au coborât în lumea familiară din picturile Renașterii. În ciuda faptului că cartea este în esență o „enciclopedie ecvestră”, în care fiecare fotografie conține informații despre rasele, caracteristicile lor, istoria genului și habitatele, puteți răsfoi acest album la nesfârșit - tocmai datorită fotografiilor uimitoare. , uneori uriaș, frenetic, supus, caii lui atrag privirea. Dacă rafinament, atunci rafinament este nepământesc, dacă furie, atunci în toată frumusețea ei primitivă. În fiecare

fotografie se simte mâna, _ gustul fotografului transformând animale prin presare

Aceste fotografii transmit cu acuratețe natura calului: sălbăticia descendenților mustang plus credibilitatea animalelor.

Nu doar fotografiile în sine sunt interesante, ci și procesul de fotografiere. Vederi fantastice ale munților, naturii, arhitecturii se deschid în spatele fundalului maro.

Imprimarea de înaltă calitate și formatul de album mare fac aceste fotografii și mai expresive și maiestuoase.

butonul jos.

Selecția materialelor pentru album este, de asemenea, o călătorie. În timpul filmărilor, autorul a călătorit în Rusia, Europa, estul și chiar în Africa îndepărtată pentru a-și desfășura uimitoarea cercetare-imagini. Ați aflat mai multe despre fiecare rasă de cai din acest album? Nu, nu ai învățat nimic de aici. Pentru că autorul transmite doar propriul sentiment, care poate fi foarte diferit de ceea ce se spune în text. Și în timp ce nu există Photoshop'a!

Cartea va servi ca un cadou excelent pentru cei care iubesc animalele și cei care sunt interesați de fotografia în scenă. Albumul va înfrumuseța orice raft pentru că este cu adevărat magnific.

INFORMAȚIE

IndexMarket, 2007

Coperta moale

224 pagini

232x165 mm

Poster cu regulile de bază ale tipografiei

www.indexmarket.ru

G

92 MAGAZIN FOTO

OLGA KONDRATOVA

Recenzător de cărți „Atelier foto: Trimiteți informații despre cărți la kondratova@digital-photo.ru.

IO

Fiecare capitol se încheie cu o sarcină practică, care va fi completată cu instrucțiuni clare și materiale înregistrate pe disc.

Cartea discută structura aparatului locomotor al oamenilor și animalelor: câini, pisici, cai...

Steve Roberts.

Animație 30 de caractere

Toți cei care au încercat să lucreze cu videoclipuri știu că nu este ușor să găsești un actor pentru rolul dorit. Bineînțeles, puteți aduce câinele unui vecin, un hamster sau un pește la împușcături, puteți construi un personaj dintr-un ciorap singuratic găsit într-o mașină de spălat, sau puteți petrece câteva nopți făcând un personaj din hârtie machéă.

Dar la un moment dat devine clar că vecinul Bobik cunoaște prost comenzile. Deci nu este timpul să părăsești distracția copilărească și să încerci ceva serios? Cartea „Animation of 30 Characters" va fi de interes atât pentru cei care fac filme, cât și pentru cei cărora le place să urmărească animație tridimensională Pas cu pas, autorul vorbește despre cum să transformi un obiect 3D încă static într-un om viu, în mișcare sau animal, cum să-l faci să manipuleze obiecte în așa fel încât să pară cât mai natural posibil.

Ceea ce este important, chiar dacă cititorul nu este încă foarte bun la 3D, el poate începe exerciții practice chiar în momentul în care deschide cartea - toate modelele necesare sunt înregistrate pe un CD. Mai mult, autorul nu te limitează în software-ul folosit - fiecare este liber să aleagă singur modelul care se potrivește programului în care este obișnuit să lucreze: 3ds max, Maya, LightWave sau Softimage XSI.

Deosebit de remarcabile sunt cercetările autorului în domeniul mișcării „personajelor reale: dispozitivul articulației, scheletului, distribuției sarcinii. În plus, Roberts împărtășește secrete și trucuri care fac animația mai vie: unde să încetinești ușor, de ce să stai. aici jos și cum să desemnăm aplicarea forței asupra obiectului în așa fel încât să pară naturalist.

Spre final, autorul trece la scene atât de complexe precum interacțiunea mai multor personaje și oferindu-le abilități de actorie. Și asta în ciuda faptului că tutorialul a început... cu ceva 2D!

INFORMAȚIE

NT Press, 2006

Coperta moale

264 de pagini, alb-negru

sigiliu

164x230mm

CD

www.bolero.ru

Lee Frost.

Fotografie. Intrebari si raspunsuri

Cât de des un începător în fotografie, nu neapărat digitală, are nevoie de un asistent, de un ghid în lumea misterioasă a fotografiei. Da, s-a cumpărat deja o cameră, există un obiectiv (deocamdată doar unul), dar ce să faci în continuare? Desigur, puteți citi diverse conferințe pe internet, reviste, ar fi bine să intrați în cercul fotografilor care vă pot da sfaturi și vă pot pune pe drumul cel bun... Dar dacă acest lucru nu este posibil? Și în plus, toate acestea necesită timp - pentru a obține un răspuns pe Internet, trebuie măcar să știi ce să întrebi; pentru a discuta pozele tale cu un fotograf profesionist, trebuie mai întâi să le faci, deși până la un anumit punct profesionistul încă va respinge: „Da, nu este nimic de discutat aici încă. Învață!". Reviste sunt și ele un lucru util, dar un număr proaspăt nu iese în fiecare zi. De unde, atunci, să încep, pentru a nu pierde timp prețios?

Această carte a unui remarcabil fotograf englez și autor al multor publicații despre tehnicile fotografice se adresează în primul rând începătorilor. Este scris într-o manieră neobișnuită și interesantă, ca și cum autorul ar fi angajat într-un dialog cu cititorul său începător, ghicind ce întrebări le-ar putea adresa un elev și răspunzând la ele din postura de profesor. Nu, nu un profesor, nu un snob arogant cu o cameră scumpă, ci un profesionist alături de care tu, cititorul, te-ai găsit accidental la aceeași masă într-o cafenea și care își exprimă în mod surprinzător nu doar întrebarea, ci și răspunsul la aceasta. .

Într-o formă simplă de întrebare-răspuns, cartea discută despre alegerea tehnicii, principalii parametri ai fotografiei, terminologia, compoziția cadrului și lucrul cu diverse materiale fotografice: există un portret și un peisaj și fotografii cu copii și animale. cititorul ipotetic întreabă autorul despre lumină, complexitatea fotografierii în diferite condiții, aspectele tehnice ale setărilor camerei. Informațiile suplimentare, necesare și pentru un începător, sunt plasate în cutii speciale încercuite.

Când răspunde la o întrebare, autorul încearcă să-și formuleze gândurile cât mai clar posibil, drept urmare răspunsul este scurt, dar în același timp cât mai informativ.

Chiar dacă ești fotograf digital, dar ești serios în privința fotografiei, mai devreme sau mai târziu vei avea dorința de a apela la film. Această carte pune o mulțime de întrebări.

INFORMAȚIE

Art-Primăvara, 2004

Coperta tare

128 pagini, plin color

sigiliu

195x265mm

www.artrodnik.ru

ATELIER FOTO

93

master class de imprimare

De la fișier la imprimare

EPSON

Cum se procedează W

la infinit

o serie de coduri binare care descriu varietatea de culori dintr-o fotografie transformată într-o imprimare impecabilă? Este simplu, trebuie să ții cont de câteva simple, dar foarte importante

momente

mai devreme sau mai târziu, aproape fiecare fotograf amator, artist sau chiar obișnuit

un nou funcţionar de bancă, neaggravat

idei noi pentru a transforma lumea cu creativitate,

începe să se gândească la o imprimantă,,, A

ce, - se gândește, - O voi pune pe masă, aici va fi un loc, voi întinde yuesbishnik-ul, îl voi conecta la priză, voi încărca hârtie mătăsoasă albă ca zăpada și... „- imaginația atrage creativitatea, fără tam-tam: schițe tipărite, împrăștiate neglijent pe masă, lucrări de artă finite atârnate pe pereți, propria fotografie care se etalează pe mouse pad. Cu alte cuvinte,

o persoană primește tot ce a citit în reviste și a văzut cu mulți prieteni mai avansați. Iată-l, e un miracol prietene

Realizarea creativității este o amprentă, o idee întruchipată, nu undeva acolo, în profunzimea unității de sistem, ci în mâini.

Imaginația nu înșală. in orice caz

prima dată imprimări bune

nu toată lumea o înțelege. Cert este că procedura de obținere a rezultatului optim poate fi puțin confuză pentru un începător. Un număr mare de setări ale driverului, lucruri mici care trebuie luate în

considerare atunci când alegeți dimensiunea, formatul și rezoluția, sunt țesute într-o minge complicată. Totul pare a fi clar și simplu. Facem fotografia finită, apăsăm butonul Print, selectăm hârtia dorită și - hop! - imprimarea este gata. Utilizatorii experimentați fac acest lucru. Și dacă fotografia ar trebui tipărită, de exemplu, de o soră mai mică sau... o bunica?

Vezi ce se întâmplă. La urma urmei, nu trebuie să reconfiguram constant mouse-ul computerului, monitorul (cu excepția din când în când pentru a construi un profil ICC) și un număr mare de alte dispozitive utile. Le pornim și funcționează. Cu o imprimantă și chiar echipată cu tot felul de gadgeturi, acest lucru nu va funcționa - trebuie să vă dați seama și să știți care este responsabil pentru ce, ce butoane trebuie să apăsați și

care sunt mai bine să nu le atingem... Totuși, exagerăm puțin. Pentru bunici și surori, dacă chiar au nevoie să imprime fotografii pe o imprimantă, există modele foarte simple, de exemplu, formatul Epson PictureMate PM 260 10 xi 5 cm. Și noi, care folosim zeci de instrumente Photoshop și numeroase butoane DSLR, trebuie doar să stăpâniți algoritmul de funcționare a imprimantei. Și totul se va rezolva.

În fiecare an, producătorii, înțelegând perfect situația, încearcă să simplifice cât mai mult procesul de imprimare. Driverul – micul program care controlează imprimanta – devine mai ușor de înțeles; mai multe proceduri sunt solicitate sau chiar automatizate. Dar încă mai rămân întrebări, așa că acum vom încerca să mergem până la capătul în care trebuie să parcurgă un fișier pentru a deveni o fotografie. Ca tutorial, vom lua imprimanta în format Epson Stylos Photo 1410 AZ+.

Dacă sunteți interesat nu doar de modul în care vor arăta printurile dvs., ci și de cât de corect apar pe monitor, vă sfătuim să citiți materialul despre calibrarea monitorului. Se găsește în „Atelierul foto” din iunie (nr. 26) 2007.

master class de imprimare

PAVEL SAMSONOV

samsomv.pavel&digital-photo.ru

Un editor profesionist și fotograf de reportaj care știe totul despre fotografie și despre lucrul cu ea.

> CE TREBUIE FĂCUT CU IMPRIMANTA ȘI FIȘIERUL

Înainte de a urmări cu entuziasm imprimarea care iese din imprimantă, trebuie să efectuăm o serie de proceduri obligatorii. Spălați imprimanta, ștergeți-o cu un prosop, beți ceai cu lămâie și calibrați capul de imprimare. Abia după aceea te poți ocupa de dosar. Merge?

Fișier Editare Vizualizare Favorite Instrumente Ajutor

Ddrv'. I ^Imprimante şi faxuri

1© EPSON Stylus Photo 1410 Serles

Microsoft Office Document Image Writer

EPSON Stylos Photo R2400 (Copie 1)

HP Photosmart C7100 trimite fax

Nu este conectat

Credem că procedura de instalare a imprimantei nu vă va cauza dificultăți deosebite. Îl conectăm la computer, îl pornim și rulăm Setup de pe discul de instalare. Singurul moment - nu uitați să instalați programul Epson Easy Photo Prinț. La început, poate ajuta foarte mult.

instalare, în colțul din dreapta al barei de activități (în cazul Windows XP) ar trebui să apară o mică pictogramă de imprimantă, făcând clic pe ea cu butonul din dreapta al mouse-ului vom ajunge la meniul unde avem nevoie de articolele „Verificați duze” și „ Calibrați capul de imprimare". Pentru o imprimantă nouă, aceste operațiuni trebuie efectuate întotdeauna.

Dacă nu există pictogramă de imprimantă pe bara de activități, operațiunile de service pot fi găsite în altă parte. Mergem la „Imprimante și faxuri” din panoul de control Windows, găsim pictograma imprimantei noastre și, apăsând butonul din dreapta al mouse-ului, mergem la g/e nu, „Configurarea imprimantei”. Avem nevoie de o filă Herveys unde se află toate instrumentele necesare pentru întreținerea imprimantei.

3

Încărcăm mai multe coli de hârtie simplă în tavă și rulăm funcția Nozzle Check.

cântarele de chat vor putea înțelege dacă capul de imprimare are nevoie de curățare sau nu. Totul este bine? Începem calibrarea capului de imprimare. Nu pot spune că este

panaceu, dar este mai bine să efectuați această procedură.

Acum să lăsăm imprimanta în pace pentru un timp și să începem să pregătim fișierul pentru imprimare. În primul rând, trebuie să verificăm dimensiunea, rezoluția și culoarea acestuia. Acestea trebuie să se potrivească cu formatul de imprimare selectat. Sperăm că cititorii „Photomasterskaya” nu vor avea probleme cu aceasta. Și dacă este ceva, bara noastră laterală va ajuta.

Calitatea imprimării este direct legată de calitatea fișierului original și, oricât de perfectă ar fi imprimanta, nu va putea adăuga la imagine ceva care nu era acolo inițial, cum ar fi culoarea sau detaliile. Cu toate acestea, sarcina noastră principală nu este doar să „ascundem" zonele cu probleme, ci și să respectăm unele condiții tehnice prin setarea corectă a rezoluției, raportului de aspect și spațiului de culoare (profil!.

Permisiune

Pentru a afla sau a modifica dimensiunea și rezoluția imaginii noastre, să folosim comanda Editare > Dimensiune imagine din Photoshop. Să presupunem că dimensiunea fotografiei este de 3072x2048 pixeli. Aceste valori sunt afișate în rândurile Dimensiuni pixeli (număr de pixeli). Pe panoul Dimensiunea documentului (dimensiunea imaginii) sunt lățimea și înălțimea imaginii (mai bine dacă sunt în centimetri) la rezoluția selectată. Și în pivniță găsesc

Există doi parametri importanți; Constrain Proportions (mențîne proporțiile când redimensionați) și Resample Image (redimensionați imaginea). Sunt necesare pentru a scala fotografia. Primul lucru de făcut este să vedeți ce dimensiune poate fi imprimată imaginea fără interpolare. Pentru a face acest lucru, debifați caseta Resample Image și setați rezoluția necesară. În cazul nostru este 300 dp! (cel mai adesea, această rezoluție este suficientă pentru a menține calitatea), ceea ce înseamnă că, fără mărire, o fotografie poate fi imprimată cu dimensiunea de 17,3x26 cm. Dacă aveți nevoie de o imprimare mai mare, bifați caseta Resample Image și setați parametrii necesari în panoul Dimensiune document.

Raportul de aspect

Adesea, raportul de aspect al fotografiei și dimensiunea hârtiei selectate nu se potrivește, ceea ce duce la tăierea unei părți a imaginii sau a bandelor asimetrice în jurul marginilor. evita-l

este puțin probabil să reușească, dar este posibil și necesar să controlezi acest moment. Deci, luăm instrumentul Decupare, setăm dimensiunile hârtiei pe care vom imprima în panoul de setări a instrumentului (de exemplu, formatul A4 este de 21x29,7 cm) și întindem chenarele de decupare din imaginea noastră. Tot ce rămâne în urma lor va fi tăiat. Și credeți-mă, este mai bine să o faceți singur decât să aveți încredere în imprimantă.

Profil de culoare

Totul este simplu aici. Dacă fișierele sursă se află în spațiul de culoare sRGB (și în majoritatea cazurilor sunt), nimic nu trebuie schimbat. În mod implicit, imprimanta funcționează cu acest profil. Și dacă culorile fotografiei sunt descrise de spațiul Adobe RGB, ar trebui să rețineți acest lucru în driverul imprimantei. Puteți face acest lucru în setările avansate ale driverului din lista derulantă „Modul de culoare".

ATELIER FOTO

CARACTERISTICI ȘOFER

Înainte de a continua lecția despre tipărire, este necesar să facem o digresiune lirică. Cu toate acestea, nu este atât de liric, cât și tehnic, pentru că trebuie să discutăm cu atenție toate complexitățile instalării driverului, desigur, cel mai important participant la procesul de imprimare.

Un driver este un program de calculator care permite sistemului de operare să acceseze hardware, cum ar fi o imprimantă. Sarcinile unui driver de imprimantă cu jet de cerneală includ multe responsabilități: monitorizarea stării capetelor de imprimare, nivelurile de cerneală, dozarea cu precizie a unui colorant sau acela, reglarea rezoluției... această listă este foarte lungă. Prin urmare, dacă trebuie să obținem printuri impecabile de la imprimantă, să încercăm să ne dăm seama care este responsabil pentru ce.

Pentru utilizatorii începători, Epson a încercat să simplifice cât mai mult posibil procesul de imprimare. Tot ce se cere de la tine. — selectați tipul de hârtie și specificați calitatea imprimării. Cu toate acestea, aici pot apărea anumite confuzii, deoarece tipul de hârtie nu se schimbă automat odată cu setarea nivelului de calitate. De exemplu, am setat calitatea la „Cea mai bună fotografie”, dar tipul de hârtie a rămas „Hârtie simplă” așa cum era. Este clar că, ca urmare, nu vom obține ceea ce ne așteptam. Aici trebuie să fii foarte atent.

Bifând această casetă, putem obține o fotografie fără margini, totuși, acest lucru se datorează faptului că programul mărește puțin imaginea, iar apoi este „decupată” la imprimare. În fila „Aspect”, puteți ajusta cantitatea acestor marje „decupate”.

(à Aspect principal (^¡5 Gri

Proiect

Pentru imprimantele Epson, setarea PhotoEnhance este utilizată pentru a îmbunătăți automat imaginile. Adică, pe baza conceptelor de „imagini bune” încorporate în driver, imprimanta încearcă să le îmbunătățească pe cele pe care le imprimăm. Când setarea este activată, driverul corectează contrastul, claritatea, luminozitatea, culoarea - într-un cuvânt, tot ceea ce afectează percepția imaginii.

Fotografie

Poza buna

Acest lucru poate părea evident, dar haideți să o spunem totuși: dacă doriți printuri de cea mai bună calitate, ar trebui să alegeți hârtie foto de cea mai bună calitate. Majoritatea fotografiilor arată bine pe hârtie semi-lucioasă, dar pentru tipărirea desenelor sau a

fotografiilor stilizate ca tablouri, suprafețele mate sunt mai potrivite. Experiment: există un milion de suporturi cu jet de cerneală astăzi și poate că unul dintre ele vă poate da o nouă întorsătură lucrării dvs.

Dacă setăm greșit tipul de hârtie în driver, nu va ieși nimic bun. Faptul este că producătorul a cheltuit mult timp și efort alegând cele mai bune condiții pentru fiecare tip de suport. Și pentru diferite lucrări, aceste condiții pot diferi foarte mult. În funcție de tipul de hârtie, nu numai profilele de culoare se schimbă, ci și caracteristici tehnice precum, de exemplu, cantitatea de cerneală „ieșită”, deoarece absorbția variază foarte mult pentru diferite tipuri de suporturi. Poate fi minimă pe suprafața hârtie lucioasă, în timp ce pe carton gros mat - maxim.

Sursa: Lista

Tip: Hârtie simplă

Dimensiune: A4 210 până la 297 mm

- Text și

imagine

a PhotoEnhance

Ordine inversă

Vedere

Caracteristica utilă. Oferă o previzualizare a modului în care aceasta sau acea imagine va fi amplasată pe o coală de hârtie.

Este foarte important să setați același tip de orientare a hârtiei în programul editor și în driver.

CAPACITĂȚI EXTINSE

Pentru utilizatorii avansați, imprimantele Epson oferă nu numai selectarea sarcinilor de imprimare, ci și setarea manuală a tuturor parametrilor necesari. Pentru a trece la acest mod, apăsați butonul „Avansat” din fereastra principală. Aici puteți specifica tipul de hârtie, viteza și calitatea de imprimare, schimbarea culorii, profilul și așa mai departe. Acest lucru este convenabil când puteți face setări maxime pentru driver fără să treci prin file.

Serviciul principal DA Met

Rotiți 1B0* Oglinda

Umv "* coase D1 vvlish"

După dimensiunea hârtiei

Colita 1

Ordine inversă

n""op ¿jaTjjxj

Mai multe pagini

• atatpchvivta

Imprimare față-verso

Nu

Adăugați/Eliminați...

DISPOSARE

Fila „Layout” din driverele de imprimantă Epson nu ascunde setările cu cea mai mare prioritate, dar acestea sunt uneori utile, de exemplu, atunci când imprimați cantități mari de text. Funcția de ajustare a cantității marginii tăiate atunci când imprimați fără margini este utilă aici. Dacă mutăm indicatorul la dreapta, imaginea este mai mult tăiată; dacă la stânga, câmpurile_albe subțiri pot rămâne pe o parte.

ATELIER FOTO

master class de imprimare

EPSON EASY PHOTO RINT

Complet cu imprimanta noastră, ca, într-adevăr, cu alte modele, există un program care este cel mai potrivit pentru cei care decid să imprime fotografii pentru prima dată. Se numește Epson Easy Photo Print, iar plusul său neîndoielnic este lucrul pas cu pas și ascuțirea pentru anumite modele de imprimante și hârtie Epson. Folosind Epson Easy Photo Prinț, este foarte dificil să faci vreo greșeală - un ghid detaliat nu te va lăsa să rătăciți. Iată cum funcționează:

În această etapă, avem nevoie, folosind browserul de fișiere încorporat, să găsim folderele necesare cu fotografii și să le marchem pe cele pe care urmează să le imprimăm. Acestea vor apărea în partea de jos a ecranului.

/ Când ați terminat de ales poze, apăsați butonul „Selectați hârtie” și selectați formatul și tipul acesteia (indicate pe ambalaj). Dacă bifam caseta de selectare „Fără cadru”, trebuie să avem în vedere că imaginea poate să nu fie decupată asa cum ne asteptam. De asemenea, luăm în considerare că setările specificate vor fi folosite pentru toate fotografiile selectate.

Aici așezăm pozele pe foaie și le putem corecta ușor - pentru asta există

Butonul „Imagine corectă”. Aici puteți regla expunerea,

curățați imaginea de zgomot și, ca de obicei, eliminați „ochii roșii”. Majoritatea operațiunilor sunt automate. După ce ați selectat formatul și ați corectat toate imaginile incluse în set, încărcați hârtia necesară, apăsați butonul „Imprimare” și, sprijinindu-mi capul cu pumnul,

stai la imprimanta...

670 USD

AZ+

6 cartușe individuale*

www.rpson.ru

SERVICIU

Monitorizează întreținerea dispozitivului (curățarea capetelor, înlocuirea cartuşelor etc.). Iată operațiuni importante care ajută la rezolvarea mai multor probleme de imprimare. Un punct important: imprimanta trebuie calibrată imediat după ce este instalată și de fiecare dată după ce a fost inactiv pentru o perioadă lungă de timp, verificați dacă duzele capului de imprimare s-au uscat (apoi apar dungi pe imprimare) și, dacă este necesar, curățați-le. Astfel de operațiuni sunt furnizate în orice șofer. Procedura de implementare a acestora este simplă și este însoțită de indicii - este dificil să fii confuz.

ATELIER FOTO

97

master class de imprimare

CONFIGURĂM ȘOFERUL ȘI PLĂCEM

După ce terminăm cu procedurile obligatorii, trecem la configurarea driverului de imprimantă, cu toate acestea, înainte de a primi imprimarea, trebuie să luăm încă o frontieră - nu vă confundați în setările de imprimare ale programului în care lucrăm

1 Indicați întotdeauna exact tipul de hârtie pe care veți imprima. În caz contrar, nu puteți conta pe reproducerea corectă a culorilor, decât dacă sunteți doar norocos.

Scala: 100% Scate to Rt Meda

Hayit: 20.997 an

Lățimea. '29.697

Stânga ;   pp despre

Afișează Bsundng Box

eu

Carcsi I

Eu Rops I

I Para SatupT]

j Dacă preferăm să imprimăm fotografii din

Photoshop, avem nevoie de meniul Fișier > Prinț cu previzualizare (sau pur și simplu Prinț, în versiunea CS3), a cărui sarcină principală este să ne ajute să plasăm fotografia pe foaie și să vedem dacă toate detaliile importante ale parcelei se încadrează în limitele imprimarea viitoare

Faceți clic pe butonul Configurare pagină

și setați orientarea foii de hârtie (portret sau peisaj), apoi formatul acesteia Apăsați OK și reveniți la fereastra Prinț cu Previzualizare

Acum vedem cum va fi plasată fotografia noastră pe foaie și ce dimensiune va avea. Dacă imaginea nu se potrivește pe foaie, bifați caseta de selectare Scale to Fit Media.

2 Setările „Fotografie” și „Cea mai bună fotografie” din driverul imprimantei diferă în primul rând în ceea ce privește viteza de imprimare și vizibilitatea ecranului, adică punctele imprimate. Când selectați „Cea mai bună fotografie”, viteza scade cu un factor de unu și jumătate, iar vizibilitatea punctelor scade cu aproximativ aceeași cantitate. Este la latitudinea dvs. să decideți ce este mai important, dar rețineți că cu cât imprimarea este mai mică, cu atât va fi examinată mai atent.

3 Încărcați hârtie în imprimantă cu marginea scurtă și încredințați locația fotografiei de pe ea driverului. Există o coloană specială - orientare portret (verticală) sau peisaj (orizontală) - ghidată de aceasta, programul în sine va roti fotografia după cum este necesar. Doar să nu credeți că dacă imprimați o fotografie în orientare peisaj și specificați „portret” în driver, atunci totul va fi bine - nu, nu va fi. Verificați întotdeauna consistența acestor setări,

4 Dacă vă considerați un mare specialist în gestionarea culorilor și decideți să imprimați fotografii cu profiluri ICC, amintiți-vă: atunci când alegeți un profil de hârtie (de exemplu, când imprimați din Adobe

Photoshop), dezactivați gestionarea culorilor din driverul imprimantei. În Epson Stylus Photo 1410, există un element ICM în setările avansate pentru aceasta.

/ Pentru ca pe tipărit să nu apară margini de dimensiuni diferite (dacă tipărim cu margini), bifați Afișare casetă de delimitare pentru ca marcatorii de scară să fie vizibili, debifați caseta de selectare Scale to Fit Media și reduceți scara astfel încât chenarele cadrului cu markere sunt vizibile. Și acum le tragem până când imaginea umple întreaga foaie.

□Afișați mai multe opțiuni

Management Cobr

Document: jDocument: SRGSIŒ1966-2.1

Proofi ProofSetuc D S. Web Coatsd (SWOP) v2

g Dacă suntem mulțumiți de modul în care arată imaginea pe viitoarea foaie de hârtie, atunci, după ce ne-am asigurat că coloana Profil indică Unii ca sursă (sau Lasă imprimanta să determine culoarea în versiunile mai vechi de Photoshop), apăsați butonul Prinț. Este posibil ca Photoshop să indice că marginile imaginii se extind dincolo de marginile hârtiei - este în regulă. Apoi puteți încărca hârtia dorită în imprimantă, în cazul Epson - cu partea de lucru în sus.

9

După aceea, va apărea un dialog prin care puteți intra în setările driverului.

Faceți clic pe „Proprietăți” (sau „Setări”) și faceți toate modificările necesare în driver: tipul hârtiei și

calitatea imprimării ("Foto" sau "Cea mai bună fotografie"). Amintiți-vă că trebuie să respectați dimensiunea hârtiei și a acesteia

orientări cu cele specificate la pasul b).

Yu Pentru orice eventualitate, marcați elementul „Vizualizare” și, ținând cont de tot ce am vorbit la pagina 91, faceți clic pe OK și apoi pe butonul „Imprimare”. Daca totul este facut corect si pe pagina de previzualizare vedem la ce ne asteptam, atunci cu constiinta linistita facem click (de data aceasta definitiv!) pe butonul „Printare”.Succes!

5 Când imprimați o imagine în spațiul de culoare Adobe RGB, asigurați-vă că este selectată aceeași opțiune în driver. În Stylus Photo 1410, această setare este comutată în lista „Mod culoare” din setările avansate.

6Verificați periodic duzele imprimantei, mai ales dacă nu a fost operată de o săptămână sau mai mult.

7 Nu trebuie „pentru prevenire”, adică fără nevoie specială, curățați capul de imprimare - această operațiune consumă multă cerneală.

8Nu uitați să lăsați imprimarea să se usuce cel puțin 15-20 de minute după imprimare, sau chiar mai mult, înainte de a certa culorile greșite. Și rețineți că reproducerea culorilor este afectată de sursa de lumină sub care vizualizați imprimeurile.

— CgJ) Portofoliu pe discul nostru

Evgheni Parfionov

Evgheni Parfionov

Evgeny Parfyonov este ilustrator, fotograf, călător. Desenează de când își amintește. Lucrează ca ilustrator independent. Îi place să scrie muzică și videoclipuri. Trăiește și lucrează la Moscova. Orașul preferat este Hong Kong.

Enya, povestește-ne puțin despre tine.

- Pentru că oricum nimeni nu citește profiluri, - în zona metroului

Otradnoye este așa-numita Piață a Trei Religii, o mică bucată de pământ pe care se află în apropiere o moschee, o biserică ortodoxă și o sinagogă. Dar pe langa asta, chiar acolo in piata se afla un salon de infrumusetare, o banca si o agentie imobiliara.

complex de îmbunătățire a sănătății și parc de recreere. Se pare că aproape toate simbolurile principale sunt adunate în această zonă mică - crucea, semiluna, Steaua lui David, bancnote, semne de medicină și sport și, ei bine, un pătrat care denotă firmamentul pământului. Este interesant ce se întâmplă dacă stai în centrul acestei piețe într-o noapte înstelată.

Cum de nu ai incercat inca?

- Este mai interesant câți oameni, după ce au citit despre asta, vor încerca să vină în piață noaptea

- Spune-mi, de ce ai o astfel de poreclă? Tosska înseamnă ceva sau nu? Ce silabă trebuie accentuată - ca în melancolie sau ca în operă?

- Accentul pe prima silabă - da, ca în titlul operei lui Puccini. Saroyan a avut și personajul Victor Tosca în cartea, Aventurile lui Wesley Jackson.

ATELIER DE FOTO 101

ZOOM

Evgheni Parfionov

a fost dat aceluiași sentiment cu accent pe a doua silabă. Prin urmare, dublu ‚s“ în scris este rezultatul luptei primei silabe cu a doua pentru semnul de accent.

Fragment din coperta colecției de lucrări de Gabrizl Garcia Marquez pentru „Eksmo”

În general, de când îmi amintesc, am desenat dacă o altă conversație este bună sau rea și am luat-o întotdeauna ca un dat, de care uneori poți fi mândru și uneori poți suporta asta. .

— Unde ai învățat să desenezi? Eu insumi? Sau...?

Faptul că m-am apucat să desenez este un mare merit al părinților mei, care au încurajat mereu orice întreprindere creativă.Mama se pricepea la desen, la fotografiat, la pian. Ogetz a fost un fan al Pink Floyd în timpul liber, a experimentat cu sunetul și lumina. Când locuiam în RDG, am fost o perioadă la școala de artă, dar mi-am făcut adevărata practică la o școală obișnuită, unde se cerea constant să desenează postere pentru concursuri și olimpiade, public ziare de perete etc. După școală, de ceva vreme, mi-a pierdut deloc pofta de a desena și am intrat la Universitatea de Aviație Ufa, dar fiind student cu o lipsă constantă de bani m-a obligat să caut pentru un job part-time în ziare.i-a învățat pe copii cum să deseneze personaje populare de desene animate. Mai târziu, am devenit editorul artistic al acestui ziar, făcând design și colaje. Câțiva ani mai târziu s-a mutat la Moscova pentru o perioadă de timp a continuat să lucreze ca designer și, în același timp, a desenat pentru el însuși.Nu am observat cum desenul a devenit din nou ocupația mea principală.

Desenez de când îmi amintesc, bine ■ ■■ sau rău este o altă poveste, și am luat-o întotdeauna ca pe un dat, de care uneori poți fi mândru, iar uneori o suporti»

— Ce te-a inspirat să creezi prima ta operă serioasă?

Dacă vorbim despre prima ilustrație în stilul în care desenez acum, sau, mai exact, despre prima ilustrație digitală, atunci a fost o lucrare pentru revista Afisha.Se pare că este un articol despre demolarea clădirilor istorice în Centrul Moscovei.A urmat o serie de ilustrații alb-negru pentru „Orașul Mare” Dar seriozitatea din toată această poveste cu ilustrație, adică momentul în care am decis să-mi schimb ocupația, a apărut doar cu munca pentru al doilea număr ilustrat al „Afisha”

- Când ai început, cum ai recrutat clienți, unde ai căutat comenzi? Pentru tot felul de paparazzo.ru-hack.ru?

— După lansarea primului număr ilustrat al revistei Afisha, în LiveJournal s-a format o comunitate de ilustratori, iar primele comenzi au fost distribuite de prieteni între prieteni.De exemplu, ilustratorul Masha Ekimova, care la acea vreme lucra acolo ca director de artă, a invitat Eu să desen pentru Big City nu pare să fi făcut niciodată un efort mare pentru a găsi comenzi. La început, în timp ce lucram într-un studio de design, ilustrația era un hobby, iar când am decis să plec, un portofoliu se adunase și comenzile au început să mă găsească. Când erau perioade de nefuncționare, eram angajat în fotografie și alte proiecte.Acum am mai mulți clienți obișnuiți, ceea ce mi se potrivește perfect.

Evgheni Parfionov

Madonna pentru a 2-a carte de ilustrații a asociației „Ilustrații TSEKH”

oom

Evgheni Parfionov

Procesul creativ este un proces secret și trebuie să rămână așa.

La ce program lucrezi în prezent?

— Desenez în Painter 7. Am început să desenez în ea acum patru ani și continuă până în zilele noastre. Toate încercările de a trece la o versiune nouă sau la orice alt software similar au eșuat. Și l-am ales pur și simplu pentru că este un program bun.

— Puteți descrie pe scurt tehnologia de creare a lucrărilor dvs.? Așa că găsești, de exemplu, o fotografie a lui Zidane pe internet — și apoi ce?

- Vorbind în mod special despre această ilustrație, am văzut cum Zidane l-a doborât pe Materazzi și am decis că ar fi grozav să surprind acest episod - atât amuzant, cât și

tragic în același timp. Rezultatul a fost o siluetă mohorâtă cu un nor atârnând deasupra capului, cu o pată roșie pe frunte - fie cu o urmă de la o lovitură, fie cu al treilea ochi. Victimă sau zeu răzbunător?

Copertele de carte pe care le-am făcut în ultima vreme sunt mai greu de desenat, dar mult mai interesante. Adevărat, uneori trebuie să recitiți cartea ilustrată de mai multe ori.

Poate că aceasta nu este cea mai bună opțiune pentru clienți dar încerc, cu excepția cazurilor în care poate dăuna, să evit lectura explicită în munca mea, mă interesează o ilustrație cu o interpretare deschisă, în care ar exista o oarecare incertitudine și tensiune. De aceea,

ATELIER FOTO 105

ZOOM

Evgheni Parfionov

Încerc să salvez

în cazurile în care poate dăuna, pentru a evita lectura explicită în lucrarea mea, mă interesează ilustrarea cu o interpretare deschisă ... "

de exemplu, unele dintre personajele din ilustrațiile mele sunt descrise nu în momentul unui fel de acțiune, ci în momentul așteptării.

— Ai o mulțime de ilustrații cu portrete ale celebrităților. Cineva nu și-a exprimat încă respectul?

— Membrii grupului Laibach, când au venit la Moscova, au văzut ilustrația mea pentru un articol despre ei în Rolling Stones și, potrivit directorului de artă al acestei reviste, au fost intrigați de aceasta și da ·,β au decis să comande mie o coperta pentru noul lor album. Scuze, dar nu a ieșit până la urmă.

- Lucrezi repede? Cât timp petreci de obicei unei ilustrații?

— Pot să lucrez rapid, dar în mod ideal am nevoie de cel puțin trei zile. Unele ilustrații pot fi desenate în cel mai scurt timp posibil, lucrul la altele durează până în ultimul minut al termenului limită.

- Urmărește ce se întâmplă în comunitatea profesională, sau nu ai nevoie?

- Mă uit în jur, dar mai mult din interes personal decât din nevoie profesională. Uneori ajută să găsiți o soluție interesantă.

— Care este artistul tău preferat, ilustratorul IL J?

- Sunt mai multe. Petrov-Vodkin, Fernand Léger, Modigliani, Egon Schille, Edward Hopper.

— Mulți freelanceri duc un stil de viață decalat: dorm ziua și lucrează noaptea. Acest lucru se aplică la tine?

— Da, lucrez des noaptea, uneori din cauza termenelor limită, dar mai des din cauza faptului că la această oră a zilei nu este nimic care să distragă atenția. Ei bine, componenta mistică, cum ar putea fi fără ea: noapte, întuneric, lună plină, pentru a completa imaginea, imaginați-vă - undeva șamanii încep să-și bată tom-tom-ul la lumina focului, iar din adâncul nopții și din subconștient ceva apare, se manifestă,

canalizează cunoștințe deschise și secrete, care nu pot fi cuprinse la lumina zilei. Procesul creativ este un proces secret și trebuie să rămână așa.

106! ATELIER FOTO

ZOOM

Evgheni Parfionov

108 MAGAZIN FOTO

L "Este important să nu renunți ■ și... și să începi să faci hacking. Trebuie să te uiți, să încerci, să lucrezi, poate chiar să renunți la toate ideile anterioare și să o iei de la capăt"

ZOOM

Evgheci Parfenov

„Ești deosebit de bun în a transmite stări precum alienarea și oboseala... Probabil, asta este în tine însuți”?

— Probabil, sunt prin fire un mizantrop și un sociopat. Multe lucruri și evenimente care au loc în societate, politi ₽, chiar nu îmi plac, iar dorința mea de a schimba cumva realitatea înconjurătoare se dovedește a fi zadarnică^. Cu astfel de vederi, se poate mânca, dar nu se poate simți înstrăinat și obosit.

- Ce faci când nu există nici inspirație, nici dispoziție, dar trebuie să muncești?

„Este important să nu renunți și să începi să te relaxezi.

Trebuie să cauți, să încerci, să lucrezi, poate chiar să renunți la toate ideile anterioare și să o iei de la capăt. Și puteți fi distras pentru un timp, apoi continuați căutarea.

— Te-ai pictat vreodată?

- Dacă te referi la un autoportret - am desenat demult, când eram pasionat de grafică. Uneori îmi înzestrez personajele cu ilustrații, altele mai mult, altele mai puțin.

- Cărui stil aparții? Revista η akat? Infografice? Clp art? Sau ce? Poate prin analogie cu „noul

jurnalism lucios" - "nou lucios yalak-t"?

- Îmi este greu să răspund. Nu m-am gândit niciodată la asta.

— Ei bine, ce le spui clienților tăi?

- Nu spun nimic. Există un site, un portofoliu unde se vede totul.

- În plus, ai fotografii. Cu ce aparat foto filmezi? Cum procesezi atunci? Teme?

- Acum am un Canon 20D, pe care încă nu am avut timp să-l filmez serios, dar înainte

ATELIER DE FOTO 109

ZOOM

Evgheni Parfionov

o siluetă cu un nor atârnând deasupra capului,

cu o pată roșie pe frunte - fie cu o urmă de lovitură,

pâslă de acoperiș cu al treilea ochi. Victimă sau zeu răzbunător? »

fotografiat cu „Olympus” și „Zenith” digitale. Majoritatea fotografiilor au fost făcute în timpul călătoriei. Poate că rezultatele vor părea cuiva niște note de călătorie obișnuite, dar pentru mine personal, fotografierea a fost aproape întotdeauna justificată nu doar de dorința de a surprinde lucruri interesante pe care le-am văzut pe drum, ci de încercarea de a-mi crea un portret emoționant al locul mai degrabă decât cel real, dar în subiect vezi ceva despre tine.

Cele mai bune locuri în care am fost sunt Hong Kong, India, Shanghai și Muntenegru. Am dedicat mult timp Moscovei, doar plimbându-mă și făcând poze cu diverse lucruri mărunte, obiecte pe care de obicei nimeni nu le observă. Acest lucru a dus la mai multe serii tematice: „Moscova în cifre”, „Fragmente de ziduri”, „Zi după zi” și altele.

Se infiltrează vreuna dintre ideile tale de design în aspectul tău de zi cu zi?

Știi, se întâmplă ca o persoană să meargă pe stradă și poți vedea de la o milă depărtare că este designer (artist). Si ne mai vedem? Sau mimiți?

- Nu ma pot evalua din acest punct de vedere, nu am semne exterioare deosebite in acest sens, o coafura stralucitoare sau un accesoriu de moda. Nu port beretă și nu fumez pipă, nici pulover galben nu am. Aici, în funcție de interese sau conversații, da, probabil că puteți determina cumva acest lucru. Pe de altă parte, nu îndrăznesc să presupun ce ar putea crede oamenii din metrou, de exemplu, despre mine.

Ce îți lipsește cel mai mult în viață?

- Marea în afara ferestrei. Si timpul.

— Aveți planuri creative pentru perioada cea mai apropiată?

Am scris muzică de mult timp și plănuiesc să înregistrez un album în viitorul foarte apropiat. Îmi place și filmările video și, poate, în viitor, mă voi deschide și din această parte. La mijlocul toamnei vor avea loc două expoziții de ilustrații și fotografii din seria Moscova.

Voi oferi informații detaliate pe site-ul meu (www.tosska.ru). Plănuiesc să fac toate acestea înainte de noul an. În noul an, ar fi frumos să mai scriem o carte despre gătit. Ei bine, continuă să desenezi, să desenezi mai bine, să compun muzică, să faci filme.

- Mulțumesc! Mult succes in toate!

Intervievat de Evgeniya Dobrova

110 MAGAZIN FOTO

ZOOM

Evgheni Parfionov

ATELIER FOTO 111

eu